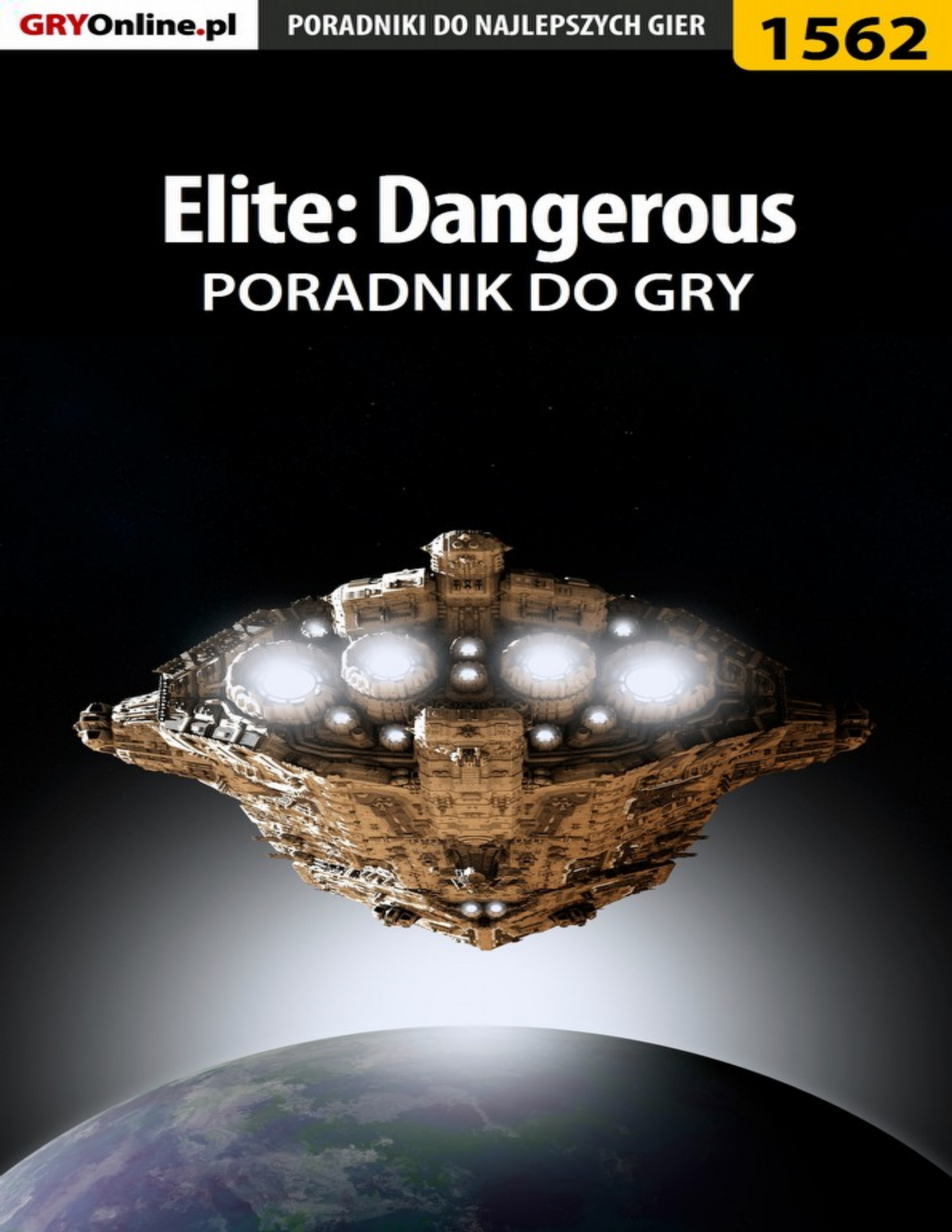
GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1562

Elite: Dangerous

PORADNIK DO GRY



Elite: Dangerous poradnik do gry

autor: Piotr "MaxiM" Kulka

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN: 978-83-8060-148-2

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Publikacja przeznaczona jest wyłącznie do użytku prywatnego. Nie może być sprzedawana, odsprzedawana lub udostępniana publicznie osobom trzecim bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A.

Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Poradnik w wersji WWW znajdziesz na stronie
www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1562

kontakt@gry-online.pl

Spis treści

Elite: Dangerous - poradnik do gry

Świat Elite - Dangerous

Czym jest Elite - Dangerous

Tryby rozgrywki

Sterowanie

- Kilka słów na temat kontrolerów
- Joystick i klawiatura
- Dwa Joysticki
- HOJAM/HOMAS (Hands on Joystick and Mouse / Hands on Mouse and Stick)
- HOTAS (Hands on Throttle and Stick)
- HOGAS (Hands on Gameboard and Stick)
- Gamepad
- Klawiatura i Mysz - klawisze i przyciski
- Joystick i klawiatura - klawisze i przyciski
- Gamepad i klawiatura - klawisze i przyciski
- Funkcje specjalne

Interfejs na statku

- Główne elementy interfejsu
- Panel czujników (Skaner)
- (Lewy) Panel celu
- (Prawy) Panel Systemowy
- Panel Komunikacyjny

Interfejs na stacjach

- Okno główne

Wprowadzenie do sześcio-stopniowego modelu lotu

- Podstawy

Dokowanie i start

- Dokowanie manualne
- Dokowanie automatyczne

Podróżowanie

- Frame Shift Drive

Uzbrojenie i walka

- System celowniczy
- Mapa Galaktyki
- Klasyfikacja uzbrojenia
- Podstawowe manewry

Zarabianie pierwszych pieniędzy

- Biuletyn Ogłoszeniowy
- Profesje

Statki i podzespoły

- Podzespoły
- Statki

Elite - Dangerous - wymagania sprzętowe

Elite: Dangerous - poradnik do gry

W poradniku do *Elite: Dangerous* znajdziesz wiele wskazówek oraz informacji, które pomogą Ci w stawianiu pierwszych kroków w swojej galaktycznej karierze. Od porad dotyczących doboru kontrolera, poprzez naukę latania, po sposoby na zarabianie pieniędzy i osiągnięcia statusu Elite. Niniejszy poradnik pisany jest w momencie, gdy światło dzienne ujrzała wersja 1.0 i będzie się on wciąż rozwijał za każdym razem, kiedy zostanie wydany nowy dodatek lub znacząca aktualizacja. Znajdziesz tutaj również opisy poszczególnych statków, uzbrojenia i ekwipunku, omówienie gospodarki oraz wiele innych.

Tematy, które zostaną poruszone w niniejszym poradniku to między innymi:

- Wprowadzenie do świata *Elite: Dangerous*.
- Czym jest *Elite: Dangerous* i co różni tę grę od innych symulatorów.
- Klawiszologia i omówienie różnych schematów sterowania.
- Opis interfejsu użytkownika na statku oraz na stacjach kosmicznych.
- Wprowadzenie do modelu lotu.
- Dokowanie i aktywności dostępne na stacjach.
- Nawigacja po mapie galaktyki oraz podróże w hiperprzestrzeni.

- Walka i rodzaje uzbrojenia.
- Ścieżki kariery oraz sposoby zarabiania pieniędzy.
- Statystyki wszystkich modeli statków.

Piotr "Maxim" Kulka (www.gry-online.pl**)**

Świat Elite - Dangerous

Frakcje

Witamy w przyszłości! Akcja *Elite: Dangerous* rozgrywa się (lub raczej rozpoczyna) w roku 3300. Po wynalezieniu metody podróży w hiperprzestrzeni, ludzkość rozpoczęła ekspansję i kolonizację najodleglejszych zakątków naszej galaktyki. Wciąż trwa zimna wojna między **Federacją** a **Imperium**, podczas gdy **Sojusz** niezależnych frakcji rośnie w siłę, tworząc potężną koalicję.

Skoro już mowa o frakcjach, warto powiedzieć kilka słów na ich temat, ponieważ na tym etapie gra informuje zbyt dobrze gracza kto jest kim i jaka jest jego rola w galaktyce.

Federacja to odłam ludzkości rządzący się prawami najbardziej zbliżonymi do dzisiejszego, demokratycznego społeczeństwa - wraz z jego wszystkimi wadami. Jest to system autorytarny, w którym korupcja, społeczeństwo zdominowane przez mega-korporacje, z każdej strony zasypujące obywateli reklamami oraz obostrzenia prawa są na porządku dziennym. Federacja kontrolowana jest przez prezydenta oraz kongresmenów. Tak rząd jak i obywatele podporządkowani są prawom konstytucyjnym. Pewne rzeczy są tutaj tolerowane (m.in. różnorodność religijna), podczas gdy inne - takie jak narkotyki, aktywizm polityczny, klonowanie i niewolnictwo - są kategorycznie zabronione. Media tworzą kult celebrytów i na nich skupiając całą swoją uwagę, odwracając tym samym uwagę populacji

od wojen prowadzonych w imię Federacji i destabilizowania/zastraszania wielu niezrzeszonych frakcji w znanej części galaktyki. Brzmi znajomo, prawda?

Kolejną siłę w galaktyce stanowi **Imperium**. Społeczeństwo totalitarnego Imperium opiera się na systemie kastowym, gdzie władzę i status zdobywają bogaci i wpływowi. Imperium ceni sobie również honor. Obnoszenie się ze swoim statusem jest akceptowalne, ale traktowanie ludzi (w tym niewolników) dobrze jest kwestią honoru. Posiadanie niespłaconych długów jest hańbą i często ludzie niemogący spłacić swoich długów w inny sposób sprzedają się w niewolnictwo. Prawo wymuszają senatorzy, którzy sami stoją ponad prawem i mogą robić co chcą, włącznie z wszczynaniem wojem w imieniu Imperium i zagarnianiem łupów. Senatorzy odpowiadają tylko i wyłącznie przez imperatorem. Niektórzy senatorzy wygłaszają jawny sprzeciw wobec niewolnictwa z honorowego punktu widzenia, nie sugerując jednak że powinno być ono zakazane. Bardzo niewiele rzeczy jest nielegalne na terenie Imperium, jednak krzywo patrzy się na ludzi nadużywających narkotyków.

Trzecią frakcją w galaktyce jest **Niepodległy Sojusz Układów**. Sojusz zawiązał się z potrzeby współpracy wielu niezależnych układów gwiezdnych w obliczu wojen prowadzonych między Federacją a Imperium, które odciskały się ciężkim piętnem na pokojowych układach. W skład Sojuszu wchodzi wiele, kulturalnie odmiennych frakcji, którym przyświeca jeden cel - obrona swoich dóbr oraz niepodległości przed niechcianym zainteresowaniem większych sił. System polityczny Sojuszu okazuje się kłopotliwy - każdego roku prezydentura przekazywana jest na reprezentanta innej frakcji, co w praktyce utrudnia osiągnięcie porozumienia i nie obywa się bez ogromnych kompromisów. Współpraca wojskowa ma się znacznie lepiej. Każdy członek sojuszu przekazuje część swojej floty na rzecz Sił Obrony Sojuszu, dowodzone przez sześciu admirałów - po jednym z każdej największej frakcji. Mogą oni działać szybko i bez porozumienia z rządem, co okazało się bardzo skuteczną metodą współpracy.

Oprócz tego w grze znajdziemy wiele "niezrzeszonych" ugrupowań, które nie wchodzą nawet w skład Sojuszu. W układach kontrolowanych przez takie ugrupowania często panuje anarchia i

ciężko stwierdzić, czy będą miały kiedyś jakąś większą rolę do odegrania.

Fabuła

Mając za sobą (wbrew pozorom bardzo istotny) podkład historyczny, możemy przejść do omówienia samej gry. W *Elite: Dangerous* nie znajdziemy typowej kampanii dla jednego gracza. *Elite* jest po prostu ogromnym sandboxem, w którym każdy gracz może obrać dowolną ścieżkę kariery i robić co mu się żywnie podoba. Możemy wcielić się w rolę kupca, pirata, górnika, płatnego zabójcy, najemnika, szmuglera i cokolwiek jeszcze można sobie wymyśleć. Jednak przede wszystkim gracz jest pilotem własnego statku kosmicznego i tylko to się liczy. Więcej na temat ról oraz sposobów zarabiania pieniędzy znajdziesz w rozdziale **Kariera i misje**.

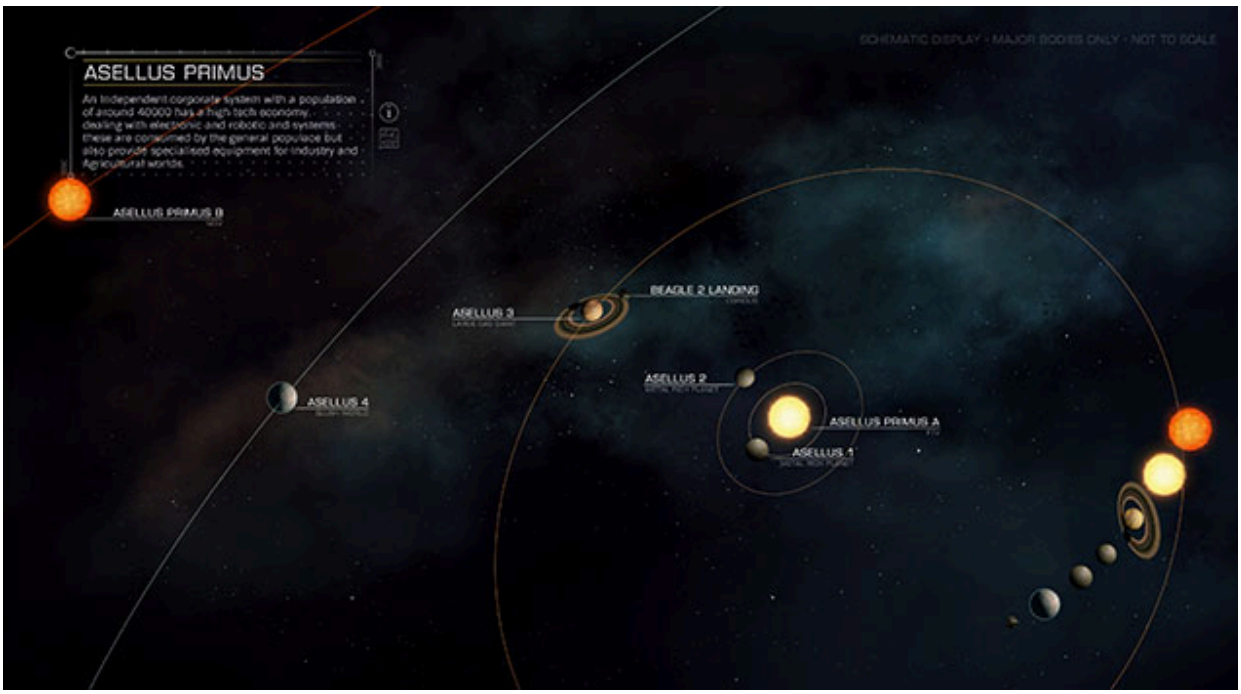
Brak kampanii nie oznacza jednak nieobecności wątków fabularnych, które dawałyby graczom powody i motywację do działań wykraczających poza mnożeniem zer na koncie bankowym.

W dniu wydania gry, w ruch puszczona została wielka machina fabularna, napędzająca wojnę między zwaśnionymi siłami. Głównym wątkiem jest śmiertelna choroba Imperatora Hengista Duvala i wynikające z niej poczynania ewentualnych następców. To jednak nie jedyne wydarzenia fabularne jakie rozgrywają się w *Elite: Dangerous* - aby być na bieżąco, najlepiej śledzić wiadomości sieci ***GalNet***: http://www.elitedangerous.com/news/galnet/

Na przebieg wydarzeń duży wpływ mają gracze. Od działań graczy zależeć będzie (w różnym stopniu) rozwój różnych, wymyślonych przez "mistrzów gry" sytuacji - od zmian w ustawach Federacji, po przebieg rebelii a nawet wojen. Oczywiście samotny gracz raczej nie wpłynie na zbyt wiele, ale zorganizowane grupy są w stanie dużo zdziałać poprzez machinacje ekonomiczne oraz działania bojowe. Jak to się odbywa? Każda wykonana przez gracza misja, każda transakcja i każde morderstwo (z nakazem czy bez) wpływa w jakimś stopniu na sytuację polityczno-ekonomiczną frakcji panującej w danym układzie gwiezdnym, a w konsekwencji na balans między trzema głównymi mocarstwami. Jeżeli więc np. frakcja, dla której pracujemy bierze

udział w jakimś sporze lub konflikcie, a my swoimi działaniami pomożemy jej uzyskać większe wpływy, taka informacja może zostać odnotowana przez scenarzystów, którzy odpowiednio ustalą tok kolejnych wydarzeń.

Galaktyka



Galaktyka w *Elite: Dangerous* jest ogromna, a raczej monstrualna. Znajdziemy w niej **400 miliardów (!) układów gwiezdnych** do zwiedzenia. Więcej niż jeden gracz byłby w stanie odwiedzić za swojego żywota. Najbardziej fascynującą cechą galaktyki w grze jest jej zgodność z wiedzą, jaką posiadamy na jej temat na dzień dzisiejszy. Znajdziesz w niej praktycznie wszystkie gwiazdy, jakie możesz zaobserwować na nocnym niebie - wraz z ich układami planetarnymi, księżycami, mgławicami, itp. Dodaje to ogromnej głębi eksploracji kosmosu. Wystarczy, że spojrzysz w nocy na niebo, wybierzesz jakąkolwiek gwiazdę, sprawdzisz w książce do astronomii jak się ona nazywa i możesz już odpalić grę, odszukać tę gwiazdę na mapie i polecieć obejrzeć ją z bliska. Co więcej, każda gwiazda którą widzisz "w tle" grając w *Elite* to również dynamicznie renderowany obraz gwiazdy którą naprawdę możesz odwiedzić. To samo tyczy się "ogona" Drogi Mlecznej widzianego z perspektywy gracza. *Elite* zerwało z

tradycją "namalowanych gwiazdek" i całe niebo widoczne z perspektywy gracza jest autentycznym odzwierciedleniem mapy galaktyki. Niemniej jednak znana część galaktyki jest (jakby nie patrzeć) stosunkowo niewielka - i tutaj wkracza do akcji system generowania proceduralnego. Każdy kolejny, nieznany układ jest po prostu generowany przez grę, dzięki czemu każdy będzie nieco (albo i bardzo) różny od poprzednich, jakie odwiedził gracz. Niektóre układy gwiezdne w grze będą "zarezerwowane" i niedostępne w dniu wydania. Powodem takiej decyzji jest wprowadzenie w niedalekiej przyszłości obcej rasy zwanej Thargoidami. Jest to wojownicza rasa insektoidów (podobno złożoną z samych samic), której spotkanie może skończyć tylko wielką wojną. Poza ludźmi, jest to jedyna znana rasa istot rozumnych we wszechświecie i to do niej należeć będą początkowo niedostępne układy gwiezdne. Więcej na temat galaktyki oraz podróży międzygwiezdnych znajdziesz w rozdziale **Mapa galaktyki i podróżowanie**.

Czym jest Elite - Dangerous

Z punktu widzenia mechaniki, *Elite: Dangerous* jest jednym z najbardziej zaawansowanych symulatorów kosmicznych, jakie powstały do tej pory (jedynym, przyszłym konkurentem do tego miana jest na dzień dzisiejszy *Star Citizen*). W grze zastosowano Newtonowski model lotu, podporządkowany znanym nam wszystkim prawom dynamiki. Jeśli ktoś grał już wcześniej w symulatory takie jak *Independence War II - Edge of Chaos* (2001) czy *Evochron Mercanary* (2010), poczuje się w *Elite* mniej lub bardziej jak w domu. Gracze, dla których taka fizyka gry jest nowością muszą przygotować się na oswojenie się z czymś zupełnie odmiennym (w czym pomoże oczywiście niniejszy poradnik) niż to, co oferowały nam klasyki takie jak *Wing Commander* czy *FreeSpace*. W symulatorach kosmicznych "starej generacji" mieliśmy tak naprawdę do czynienia z modelem lotu zbliżonym do latania najzwyklejszym samolotem... w kosmosie. W Elite zastosowano system "sześciu stopni swobody" (six degrees of freedom), który może być znajomy graczom, którzy spędzili trochę czasu z grą *Kerbal Space Project*. Oczywiście jest to system uproszczony i na niektóre rzeczy należy patrzeć z przymrużeniem oka, lub tłumaczyć je sobie postępem technologicznym. Inaczej gra była by

arcy-trudna do opanowana lub wręcz męcząca i nudna. Pewne kompromisy musiały zostać podjęte, aby gra była najzwyczajniej w świecie grywalna i jak to mówią "miodna". Więcej na temat modelu lotu znajdziesz w rozdziale **Wprowadzenie do modelu lotu**.

Kolejną ciekawostką jest fakt, iż niezależnie od trybu rozgrywki, twój świat współdzielony jest do pewnego stopnia z innymi graczami, tworząc tym samym globalny ekosystem gospodarczy, polityczny i fabularny. Co więcej, każda decyzja graczy wpływa na równowagę tego ekosystemu, przez co ciągle jest on rozwijany i długofalowe konsekwencje związane z akcjami graczy są trudne do przewidzenia.

Tryby rozgrywki

Tryb rozgrywki w *Elite: Dangerous* jest tak na dobrą sprawę tylko jeden - jest nim pełna swoboda. Można go porównać w pewnym stopniu do *Minecrafta* lub nawet *DayZ*: uruchamiasz grę, dostajesz startowy statek, garść pieniędzy i od tego momentu jesteś zdany tylko na siebie. To, jak potoczą się twoje losy w galaktyce, po czyjej stronie się opowiesz, ilu zdobędziesz wrogów lub przyjaciół - wszystko zależy tylko i wyłącznie od Ciebie oraz od okoliczności, na jakie trafisz.

Elite: Dangerous poszło w ślady gry *Evochron Mercenary*, pozwalając aby twój postęp w grze przenoszony był między rozgrywką dla jednego gracza i grą sieciową. Do dyspozycji są trzy tryby: Solo Play, Private Group oraz Open Play.

W trybie **Solo Play** grasz oczywiście sam, jednak co ciekawe, stan gospodarki czy wpływów różnych sił politycznych współdzielony jest z innymi graczami, tworząc tym samym trwały system podobnie jak niektórych grach MMO. To dlatego nie można grać nawet w trybie jednoosobowym bez połączenia z Internetem. Jak to się przekłada na praktykę? Wyobraź sobie taką sytuację: możesz być zainteresowany

na przykład handlem pewnego rodzaju surowcem, którego duży zapas widziałeś na jakiejś stacji jeszcze wczoraj. Wracasz na tę stację i okazuje się, że po surowcu nie ma już śladu. Nie stało się tak dlatego, że gra zdecydowała się zagrać Ci na nosie - po prostu prawdopodobnie inny gracz w swojej grze wpadł na ten sam pomysł nieco wcześniej niż Ty. Tak więc nawet grając samotnie nie możesz uniknąć całkowicie konsekwencji wynikających z życia w globalnym ekosystemie.

Private Group to tryb dla graczy chcących grać online, ale tylko i wyłącznie ze swoimi znajomymi. Aby to zrobić, wystarczy dodać znajomego do listy przyjacół i założyć prywatną grupę przed uruchomieniem tego trybu. Gracze dodani do grupy będą mogli w każdej chwili dołączyć lub odłączyć się od twojej gry (dlatego uważaj, kogo zapraszasz). Poza tym rozgrywka nie różni się niczym od trybu Solo Play.

Open Play do po prostu tryb MMO. Każdy może do niego dołączyć i wspólnie z innymi zajmować się swoimi codziennymi aktywnościami. Wiąże się to z możliwością poznania nowych przyjaciół i partnerów we wspólnych przedsięwzięciach, ale również z pewnym ryzykiem. W *Elite: Dangerous* nie ma sztucznych ograniczeń, uniemożliwiających innym graczom atakowania i zabijania się nawzajem. Jedynym ograniczeniem jest prawo obowiązujące w danym układzie gwiezdnym oraz przedstawiciele tegoż prawa. Każdy występek zostaje odnotowany, a za głowę winowajcy wyznaczona zostaje nagroda. Złoczyńcy zyskują status "ściganych" i każdy - od graczy po komputerowych stróżów prawa może atakować ich bez konsekwencji w nadziei na zgarnięcie nagrody za ich głowę. Tryb Open Play zdecydowanie jest najodpowiedniejszy dla graczy niebojących się wyzwań i lubiących dreszczyk emocji.

Sterowanie

Kilka słów na temat kontrolerów

Sterowanie statkiem w *Elite: Dangerous* wymaga kilka słów wyjaśnienia, poza samą listą klawiszy potrzebnych do operowania maszyną. Dla wielu graczy nieoswojonych z gatunkiem sposób sterowania oraz ilość klawiszy do opanowania może być sporą przeszkodą na początku przygody z tak rozbudowanym symulatorem. Powiem więcej - nawet zapaleni piloci statków kosmicznych, przyzwyczajeni do symulatorów z danych lat (lub zwyczajnych symulatorów lotu) mogą być niejednokrotnie zaskoczeni, choć Ci będą mieli oczywiście znacznie mniej problemów na początku gry.

Podstawową różnicą między *Elite: Dangerous* a popularnymi klasykami gatunku jest ilość osi po jakich może poruszać się statek. Dawniej do efektywnego sterowania statkiem (lub samolotem) wystarczyły trzy osi, podczas gdy w Elite mamy ich do dyspozycji aż 6 i trzeba się z nimi jak najszybciej zaprzyjaźnić, aby latać efektywnie i bezwypadkowo. Dodanie kolejnych trzech tzw. "stopni swobody" wynika z implementacji Newtonowskiego modelu lotu (omówionego szerzej w rozdziale **Wprowadzenie do sześcio-stopniowego modelu lotu**) i wręcz wymaga używania obu rąk do pilotażu.

Gracze przyzwyczajeni do grania we wszystkie rodzaje gier PC na klawiaturze i myszy będą z tym mieli być może najmniejszy problem. To samo tyczy się graczy, którzy w symulatory lotu grywają na oburęcznych kontrolerach typu HOTAS (Hands on Throttle and Stick).

Tak też dotarliśmy do ważnego punktu w tym rozdziale: jaki kontroler najlepiej nadaje się do gry w Elite: Dangerous? Klawiatura i mysz oczywiście spełnią swoje zadanie, ale nie wyrażę żadnej niepopularnej opinii stwierdzając, że jest to jeden z najbardziej topornych sposobów pilotowania maszyny poruszającej się w stanie nieważkości.

Jakie zatem mamy alternatywy, bardziej dostosowane do modelu lotu w Elite?

Joystick i klawiatura

Joystick jest najprostszą i najbardziej oczywistą odpowiedzią na potrzeby symulatorów lotu. Przeciętny joystick z czterema osiami (X, Y, Z i przepustnicą) oraz mini-joystickiem (POV Hat) umieszczonym na drążku jest niedrogi, prosty w obsłudze i spełni wymagania każdego, kto nie jest (jeszcze) zapalonym lotnikiem. Oczywiście druga ręka pilota będzie musiała bez przerwy spoczywać również na klawiaturze, co jest pewnym minusem tego taniego rozwiązania. W takim układzie joystick odpowiada za kontrolę trzech podstawowych osi, a klawiatura za "strejfowanie" (moc silników można kontrolować za pomocą przepustnicy lub klawiatury)

Dwa Joysticki

Używanie dwóch joysticków jest nieco bardziej egzotycznym rozwiązaniem, ale wraz z nadejściem "nowej ery" symulatorów kosmicznych wykorzystujących Newtonowski model lotu staje się ono coraz bardziej popularne. Największy problem takiego rozwiązania to konieczność zaopatrzenia się w leworęczny lub uniwersalny joystick (najlepiej oba takie same). Na szczęście na rynku można znaleźć takie joysticki w dość przystępnych cenach (gorzej jest z leworęcznymi). Drugim, znacznie mniejszym problemem jest oczywiście ograniczona liczba przycisków, jakich możemy używać bez odrywania rąk od kontrolerów. W takim układzie jeden z joysticków odpowiada za kontrolę trzech podstawowych osi, a drugi za "strejfowanie" (moc silników można kontrolować za pomocą przepustnicy któregokolwiek z joysticków).

HOJAM/HOMAS (Hands on Joystick and Mouse / Hands on Mouse and Stick)

Być może jeszcze bardziej egzotycznym rozwiązaniem jest używanie joysticka i myszy w tym samym czasie. Wymaga to pewnej akrobatyki, ale jest to system do opanowania. Najlepiej poradzą sobie z nim osoby w pełni oburęczne, oraz te, które poświęcą czas na opanowanie tej umiejętności. W takim układzie mysz odpowiada za kontrolę dwóch podstawowych osi, a joystick za "strejfowanie" oraz obracanie statku (moc silników można kontrolować za pomocą kółka myszy lub przepustnicy joysticka).

HOTAS (Hands on Throttle and Stick)

System HOTAS pozwala graczowi na kontrolowanie praktycznie wszystkich aspektów lotu bez odrywania rąk od kontrolerów. Dzięki "grzybkom" na przepustnicy umożliwia on również kontrolę ciągu (czyli dodatkowych trzech osi poruszania się). Jest to być może najpopularniejszy system wśród weteranów gatunku, jednak ma też swoje mankamenty. Po pierwsze cena - kompletny HOTAS kosztuje znacznie więcej niż przeciętny gracz chciałby/byłby w stanie wydać na kontroler przeznaczony do bardzo ograniczonej liczby gier). Drugim mankamentem jest fakt, iż większość tego typu kontrolerów nie posiada analogowych mini-joysticków na przepustnicy. Umieszczone tam "grzybki" są zatem niewiele lepsze od klawiatury. W takim układzie joystick odpowiada za kontrolę trzech podstawowych osi, a przepustnica za moc silników oraz "strejfowanie".

HOGAS (Hands on Gameboard and Stick)

Jednym z najbardziej uniwersalnym i być może najłatwiej przyswajalnym systemem jest użycie gameboardu/keypada w połączeniu z joystickiem. System ten eliminuje niemal w 100% konieczność sięgania do klawiatury, a co za tym idzie zdejmowania rąk z kontrolerów podczas lotu. Jest to system, który bardzo szybko zyskuje na popularności ze względu na jego elastyczność, intuicyjność i niewygórowaną cenę. Gameboard to mini-klawiatura dla graczy, najczęściej wyposażona w mini-joystick obsługiwany kciukiem. Prostota obsługi gameboardu wynika z typowo klawiaturowego układu klawiszy oraz sposobu obsługi mini-joysticka, która powinna być naturalna dla każdego, kto kiedykolwiek trzymał w rękach gamepada. Jest to po prostu hybryda obu typów kontrolerów. Być może najmocniejszym atutem (niektórych) gameboardów jest **analogowy mini-joystick** i tym najlepiej się kierować przy zakupie takiego sprzętu. Niektóre gameboardy/keypady dla graczy oferują tylko cyfrowy mini-joystick (cztero lub ośmiokierunkowy) lub typowy D-pad. W takim układzie joystick odpowiada za kontrolę trzech podstawowych osi (przepustnica za moc silnika), mini-joystick na

gameboardzie za "strejfowanie" a klawisze za sprawą ich mnogości za praktycznie wszystkie pozostałe funkcje.

Gamepad

Gamepady w grach takich jak *Elite* konkurują niestety o miano jednej z nienajlepszych metod kontrolowania statku, choć mają swoich zwolenników (zwłaszcza graczy konsolowych). Niewątpliwym plusem są dwa analogowe mini-joysticki i (najczęściej) analogowe spusty, co pozwala na przypisanie do nich większości osi, które znacznie zyskują po przesiadce z klawiatury na analogi. Niestety zakres ruchu mini-joysticków jest bardzo mały, przez co są one nad wyraz czułe i utrudniają precyzyjne manewry oraz celowanie. Mała ilość przycisków na gamepadzie powoduje również konieczność ciągłego sięgania do klawiatury i trzymania pada jedną ręką. Gamepad jest jednak dobrą alternatywą dla tych graczy, którzy nie znoszą latania za pomocą klawiatury i myszy, a nie posiadają (i nie mają takiego zamiaru) żadnego z innych, wyżej wymienionych kontrolerów.

Klawiatura i Mysz - klawisze i przyciski

Sterowanie Lotem

	Obrót (oś Z)
	Kąt natarcia (dziób w górę i w dół)
	Skręt w lewo
	Skręt w prawo
	Ciąg w lewo (strafe)
	Ciąg w prawo
	Ciąg w górę
	Ciąg w dół
	Przepustnica w przód (przyspieszenie)
	Przepustnica w tył (wstecz)
	Prędkość 0%
	Włącz/wyłącz wspomaganie lotu
	Dopalacz
	Frame Shift Drive (napęd nadświetlny)

Namierzanie

T	Zaznacz cel przed sobą
G	Wybierz kolejny cel
H	Wybierz cel stanowiący największe zagrożenie
Y	Wybierz kolejny pod-system zaznaczonego celu

Uzbrojenie

	Ogień podstawowy
	Ogień dodatkowy
N	Przełącz grupę uzbrojenia
U	Wypuść/wciągnij węzły uzbrojenia

Chłodzenie

DEL	Cichy Lot
V	Wypuść radiator

Pozostałe

INS	Włącz/wyłącz światła statku
PG UP	Zwiększ zasięg czujników
PG DN	Zmniejsz zasięg czujników
↑	Przekierowanie mocy na silniki

	Przekierowanie mocy na uzbrojenie
	Przekierowanie mocy na systemy (osłony itp.)
	Zrównoważenie dystrybucji mocy
	Zresetowanie orientacji Occulus Rift
	Wypuść/wciągnij zbierak ładunku
	Wyrzuć ładunek
	Wypuść/wciągnij podwozie

Przełączniki Trybów

	Fokus na panelu interfejsu
	Pauza
	Panel celu
	Panel systemów
	Panel czujników
	Szybka komunikacja
	Panel komunikacji

Tryb Interfejsu

	Panel interfejsu w górę
	Panel interfejsu w dół
	Panel interfejsu w lewo

D	Panel interfejsu w prawo
SPACE	Wybierz zaznaczoną pozycję
E	Następna zakładka w panelu
Q	Poprzednia zakładka w panelu

Swobodne Rozglądanie

	Włączenie rozglądania
	Obracanie głową

Mapa Galaktyki

T	Obrót mapy w górę
G	Obrót mapy w dół
Q	Obrót mapa w lewo
E	Obrót mapa w prawo
W	Mapa do przodu
S	Mapa do tyłu
A	Mapa w lewo
D	Mapa w prawo
R	Mapa w górę
F	Mapa w dół

	Zbliżenie mapy
	Oddalenie mapy

Joystick i klawiatura - klawisze i przyciski

Sterowanie Lotem

	Obrót
	Kąt natarcia
	Skręt w prawo/lewo
	Przepustnica (przyspieszenie/wstecz)
	Przycisk 4 - Dopalacz
	Ciąg w lewo (strafe)
	Ciąg w prawo
	Ciąg w górę
	Ciąg w dół
	Prędkość 0%
	Włącz/wyłącz wspomaganie lotu
	Frame Shift Drive (napęd nadświetlny)

Namierzanie

	Przycisk 3 - Zaznacz cel przed sobą
	Wybierz kolejny cel
	Wybierz cel stanowiący największe zagrożenie
	Wybierz kolejny pod-system zaznaczonego celu

Uzbrojenie

	Przycisk 1 - Ogień podstawowy
	Przycisk 2 -Ogień dodatkowy
	Przycisk 5 -Przełącz grupę uzbrojenia
	Przycisk 8 -Wypuść/wciągnij węzły uzbrojenia

Chłodzenie

	Cichy Lot
	Wypuść radiator

Pozostałe

	Włącz/wyłącz światła statku

	Zwiększ zasięg czujników
	Zmniejsz zasięg czujników
	POV1 Up - Przekierowanie mocy na silniki
	POV1 Right - Przekierowanie mocy na uzbrojenie
	POV1 Left - Przekierowanie mocy na systemy (osłony itp.)
	POV1 Down - Zrównoważenie dystrybucji mocy
	Zresetowanie orientacji Occulus Rift
	Wypuść/wciągnij zbierak ładunku
	Wyrzuć ładunek
	Wypuść/wciągnij podwozie

Przełączniki Trybów

	Przycisk 6 - Fokus na panelu interfejsu
	Pauza
	Panel celu
	Panel systemów
	Panel czujników

	Szybka komunikacja
	Panel komunikacji

Tryb Interfejsu

	POV1 Up - Panel interfejsu w górę
	POV1 Down - Panel interfejsu w dół
	POV1 Left - Panel interfejsu w lewo
	POV1 Right - Panel interfejsu w prawo
	Przycisk 1 - Wybierz zaznaczoną pozycję
	Przycisk 2 - Następna zakładka w panelu
	Przycisk 3 - Poprzednia zakładka w panelu

Swobodne Rozglądanie

	Włączenie rozglądania

	Obracanie głową

Mapa Galaktyki

T	Obrót mapy w górę
G	Obrót mapy w dół
Q	Obrót mapa w lewo
E	Obrót mapa w prawo
W	Mapa do przodu
S	Mapa do tyłu
A	Mapa w lewo
D	Mapa w prawo
R	Mapa w górę
F	Mapa w dół
Z	Zbliżenie mapy
X	Oddalenie mapy

Gamepad i klawiatura - klawisze i przyciski

Sterowanie Lotem

	Obrót/Kąt natarcia
	Ciąg w poziomy i pionowy
	Przepustnica w przód (przyspieszenie)
	Przepustnica w tył (wstecz)
	Dopalacz
	Prędkość 0%
	Włącz/wyłącz wspomaganie lotu
	Frame Shift Drive (napęd nadświetlny)

Namierzanie

	Zaznacz cel przed sobą
	Wybierz kolejny cel
	Wybierz cel stanowiący największe zagrożenie
	Wybierz kolejny pod-system zaznaczonego celu

Uzbrojenie

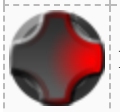
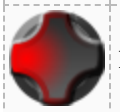
	Ogień podstawowy

	Ogień dodatkowy
	Przełącz grupę uzbrojenia
	Wypuść/wciągnij węzły uzbrojenia

Chłodzenie

	Cichy Lot
	Wypuść radiator

Pozostałe

	Włącz/wyłącz światła statku
	Zwiększ zasięg czujników
	Zmniejsz zasięg czujników
	Przekierowanie mocy na silniki
	Przekierowanie mocy na uzbrojenie
	Przekierowanie mocy na systemy (osłony itp.)
	Zrównoważenie dystrybucji mocy
	Zresetowanie orientacji Occulus Rift
	Wypuść/wciągnij zbierak ładunku
	Wyrzuć ładunek

	Wypuść/wciągnij podwozie

Przełączniki Trybów

	Fokus na panelu interfejsu
	Pauza
	Panel celu
	Panel systemów
	Panel czujników
	Szybka komunikacja
	Panel komunikacji

Tryb Interfejsu

	Panel interfejsu w górę
	Panel interfejsu w dół
	Panel interfejsu w lewo
	Panel interfejsu w prawo
	Wybierz zaznaczoną pozycję
	Następna zakładka w panelu
	Poprzednia zakładka w panelu

Swobodne Rozglądanie

	Włączenie rozglądania
	Obracanie głową

Mapa Galaktyki

	Obrót mapy
	Przesuwanie mapy
	Mapa w górę/dół (razem z analogiem)
	Zbliżenie mapy
	Oddalenie mapy

Funkcje specjalne

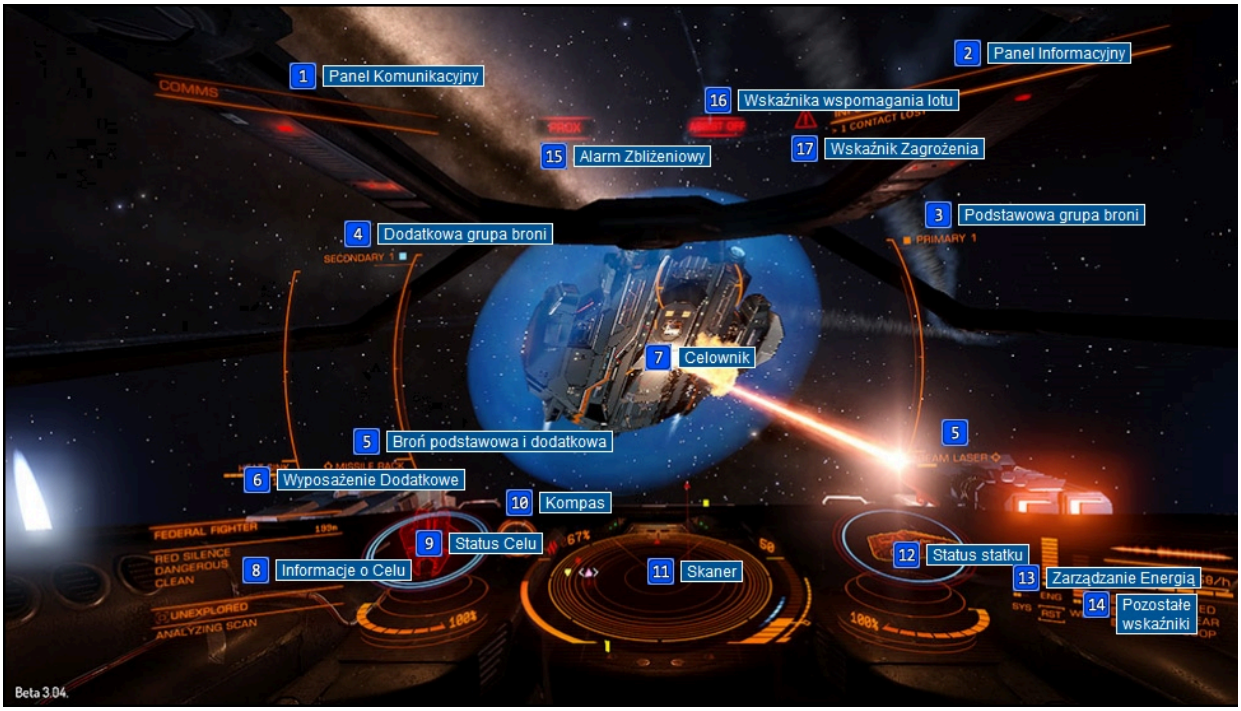
	Screenshot (format BMP)
	Screenshot w rozdzielczości 4k (lub 16k jeśli gramy w 4k)
	Zrzut PipeLine (wiele plików graficznych w formacie HDR i BMP - dla grafików)
	Wyświetlenie licznika FPS
	Wyświetlenie i użycia przepustowości łącza
	Ukrycie interfejsu (do screenshotów)

Screeny zapisywane są w folderze: C:\Users\XXX\Pictures\Frontier Developments\Elite Dangerous

Interfejs na statku

Główne elementy interfejsu

Elite: Dangerous - Interfejs na statku



Opis Elite: Dangerous - Interfejs na statku

1	**Panel Komunikacyjny** - W panelu komunikacyjnym znajdziesz wszelkie wiadomości, tak od graczy jak i od NPC. Służy on również do nawiązywania kontaktu z innymi graczami tekstowo lub głosowo. W tym panelu widoczni są również przyjaciele którzy są obecnie zalogowani. Aby rozwinąć panel naciśnij [2].
2	**Panel Informacyjny** - W panelu komunikacyjnym widoczne są wszystkie komunikaty systemowe, takie jak informacje o pojawiających się kontaktach (inne statki, ciała niebieskie), otrzymanych nagrodach, nałożonych karach oraz komunikaty związane z funkcjonowaniem statku.
3	**Podstawowa grupa broni** - Panel broni podstawowej pokazuje broń przypisaną do głównego spustu (1) w obecnie wybranej grupie uzbrojenia. Panel pojawia się po wypuszczeniu węzłów uzbrojenia [U].
4	**Dodatkowa grupa broni** - Panel broni dodatkowej pokazuje broń przypisaną do drugiego spustu (2) w obecnie wybranej grupie uzbrojenia. Panel pojawia się po wypuszczeniu węzłów uzbrojenia [U].

5	**Broń podstawowa i dodatkowa** - Dolna część panelu uzbrojenia pokazuje nazwę zamontowanej broni oraz typ wykorzystywanego przez nią węzła. Poniżej wyświetlonego modelu broni widoczny jest licznik amunicji (dla broni kinetycznych oraz rakiet) lub wskaźnik temperatury (dla broni energetycznych).
6	**Wyposażenie Dodatkowe** - Panel wyposażenia dodatkowego wraz z licznikiem pokazuje zamontowany ekwipunek, zazwyczaj wymagający swojej amunicji. Więcej na ten temat w rozdziale Walka i uzbrojenie.
7	**Celownik** - Kompozytowy celownik składający się z celowników poszczególnych grup uzbrojenia. Każdy typ broni ma swój osobny celownik składający się na rozwiązanie celownicze w grze. Więcej na ten temat w rozdziale Walka i uzbrojenie.
8	**Informacje o Celu** - Panel celu pokazuje szczegółowe informacje na temat zaznaczonego statku lub obiektu: nazwę, typ, poziom zagrożenia oraz status kryminalny. Poniżej znajduje się informacja o układzie w którym się znajdujemy oraz nazwa frakcji, która go kontroluje.
9	**Status Celu** - Status celu pokazuje jego orientację w odniesieniu do statku gracza, stan osłon oraz integralność kadłuba.
10	**Kompas** - Kompas w Elite pojawia się tylko, kiedy zostanie wybrana lokacja docelowa (np. układ gwiezdny lub stacja). Oczywiście nie wskazuje on północy, ale kierunek w jakim znajduje się cel lotu. Pełny, niebieski punkt na kompasie oznacza cel znajdujący się przed graczem, a pusty za graczem. Ten prosty przyrząd jest niezwykle pomocny podczas podróży z prędkością nadświetlną oraz wybraniem kierunku przed skokiem w hiperprzestrzeń.
11	**Skaner** - Skaner to radar o zasięgu dyktowanym przez wyposażenie statku. Pokazuje on cele znajdujące się w zasięgu czujników oraz identyfikuje przyjaciół i wrogów. Więcej na temat skanera znajdziesz w kolejnym pod-rozdziale.
12	**Status statku** - Status statku gracza pokazuje kierunek z którego jest on atakowany, stan osłon oraz integralność kadłuba.
13	**Zarządzanie Energią** - System zarządzania energią pozwala na przekierowanie mocy między Systemami, Silnikami oraz Uzbrojeniem. Domyślnie każda kategoria przypisane ma po dwa oczka mocy - niezależnie od klasy zainstalowanego generatora. Podczas przekierowania mocy na konkretną kategorię, oczka zostają automatycznie przeniesione z sąsiednich kategorii. Puste oczka traktowane są jako "połówki" (lub mniej, ta informacja nie została jeszcze potwierdzona), dlatego nie przypisanie żadnego oczka do danej kategorii pod-systemów nie oznacza, że zostają one całkowicie wyłączone, ale ich priorytet ulega znacznemu zmniejszeniu. Im więcej oczek przypisanych do kategorii, tym szybciej ładują się kondensatory tego pod-systemu jak również jego wydajność (prędkość, czas regeneracji osłon, zapas energii dla uzbrojenia).
14	**Pozostałe wskaźniki** - Wskaźniki znajdujące się w tym panelu informują gracza o posiadanym zapasie paliwa jak również o statusie blokady masy, wypuszczonego podwozia i zbieraka ładunku. Więcej na temat tego panelu znajdziesz w opisie poniżej legendy.
15	**Alarm Zbliżeniowy** - Wskaźnik ten pojawia się tylko w momencie potencjalnego zagrożenia wynikającego z niebezpiecznie małej odległości statku gracza w stosunku do innych obiektów.
16	**Wskaźnika wspomagania lotu** - Ten wskaźnik informuje gracza o tym, czy wspomaganie lotu jest wyłączone i tylko wtedy się pojawia.

17	**Wskaźnik Zagrożenia** - Wskaźnik zagrożenia sygnalizuje obecność statku/statków zidentyfikowanych przez komputer jako potencjalnie wrogie jednostki - czasami nawet gdy wrogie jednostki znajdują się poza zasięgiem skanera.

W Elite: Dangerous wszystkie elementy interfejsu użytkownika renderowany są w przestrzeni 3D jako hologramy. Jest to spore odstępstwo od dawnych, dwuwymiarowych interfejsów "przyklejonych" do płaszczyzny monitora. Dzięki takiemu rozwiązaniu, interfejs stał się czytelniejszy i nie zaśmieca tak bardzo ekranu podczas rozglądania się w kokpicie. Efekt 3D jest najlepiej widoczny przy użyciu takich akcesoriów jak Occulus Rift czy TrackIR (lub darmowych alternatyw). Posiadanie jednego z wyżej wymienionych akcesoriów daje graczom niespotykaną dotąd kontrolę nad niektórymi elementami interfejsu - wystarczy spojrzeć w ich stronę, aby panel rozwinął się, dając nam szybki dostęp do potrzebnych informacji bez konieczności dotykania klawiatury. Większość funkcji głównych elementów interfejsu została opisana w legendzie powyżej, jednak niektóre wymagają dodatkowego objaśnienia, które znajdziesz w poniższym tekście.

Pozostałe wskaźniki

Ten opis odnosi się do elementu nr. 14 w legendzie głównego interfejsu.

1. Sygnatura termiczna

Ten wykres falowy reprezentuje widoczność naszego statku na radarach innych statków i stacji kosmicznych. Im "cieńszy" wykres, tym trudniej będzie nas "zobaczyć" za pomocą skanerów. Sygnaturę termiczną można tymczasowo całkowicie zamaskować przechodząc w tryb "cichego lotu". O sposobach obniżenia/zamaskowania sygnatury dowiesz się więcej z rozdziału **Walka i Uzbrojenie**.

2. Zużycie paliwa przy obecnej prędkości

Ten cyfrowy wskaźnik pokazuje nam ile paliwa zużywamy lecąc z obecną prędkością. Wartość przedstawiona jest w tonach na godzinę.

3. Wskaźnik poziomu paliwa i rezerwy

Tutaj mamy do czynienia z dwoma osobnymi wskaźnikami. Cienka, ciągła linia to stan naszej rezerwy, a grubsza, przerywana linia to nasz cały zapas. Poruszając się wewnątrz układu gwiezdnego podczas swobodnego lotu i Super Cruise używamy rezerwy, która w razie zużycia uzupełnia się automatycznie z zapasów, zużywając jedno "oczko" z grubej linii przerywanej. Innymi słowy, jedna pełna linia

ciągła = jedno oczko na linii przerywanej. W trakcie skoku w hiperprzestrzeń używane jest paliwo bezpośrednio z zapasu, a nie z rezerwy.

4. Blokada masy

Ten wskaźnik podświetla się, kiedy znajdziemy się w pobliżu obiektu i masie większej niż nasz statek. Może to być planeta, stacja kosmiczna, a nawet inny statek. Grawitacja takiego obiektu uniemożliwia nam uruchomienie napędu nadświetlnego oraz skoku w hiperprzestrzeń. Gdyby nie ta blokada, podczas próby tak gwałtownego zwiększenia prędkości grawitacja większego obiektu rozerwałaby nasz statek jak listek mokrego papieru toaletowego.

5. Podwozie

Ten wskaźnik sygnalizuje nam kolorem niebieskim czy podwozie zostało wypuszczone. Wskaźnik gaśnie po wciągnięciu podwozia.

6. Zbierak ładunku

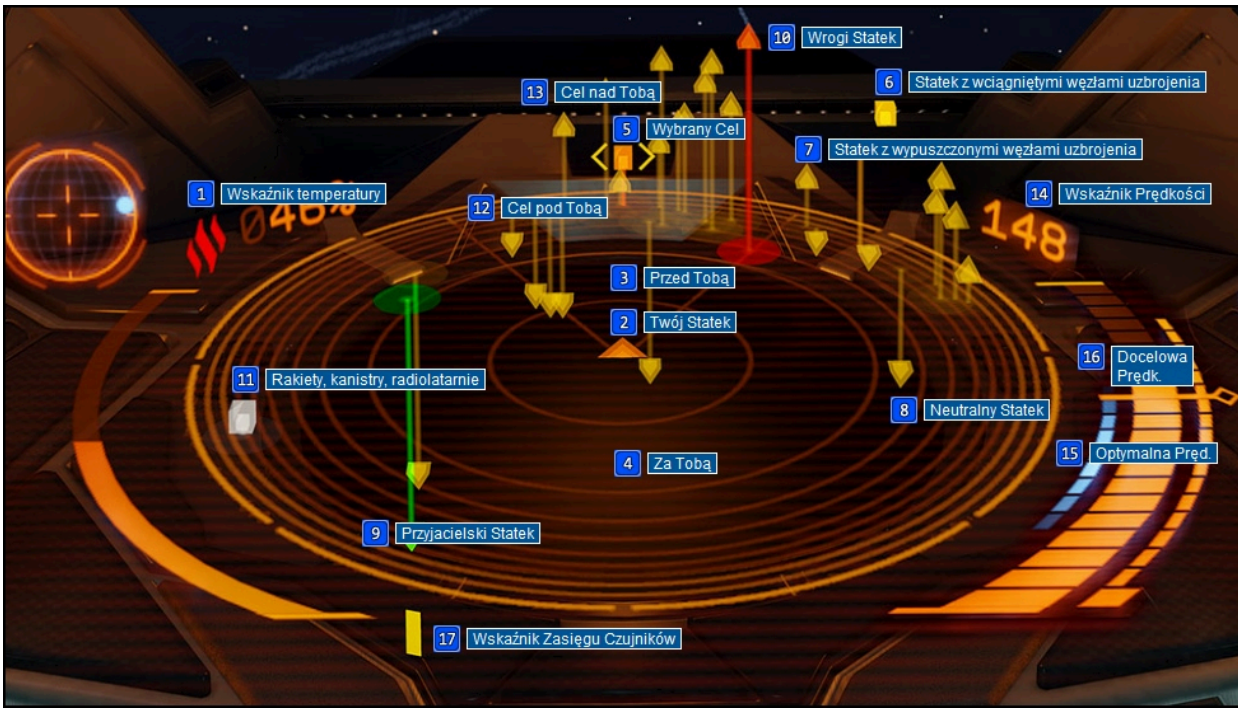
Analogicznie do podwozia, ten wskaźnik podświetla się na niebiesko, kiedy zbierak zostanie wypuszczony.

7. Schładzanie FSD

Po wyjściu z trybu Super Cruise, ten wskaźnik pokazuje nam, ile czasu musimy odczekać, zanim będziemy mogli ponownie użyć napędu FSD.

Panel czujników (Skaner)

Elite: Dangerous - Skaner



Opis Elite: Dangerous - Skaner

1	**Wskaźnik temperatury** - Wszystko na statku gracza generuje ciepło, a wysoka temperatura niesie ze sobą dwojakie zagrożenie. Pierwszym, najbardziej oczywistym zagrożeniem jest ryzyko przegrzania statku, które może doprowadzić do pożaru, a nawet natychmiastowego zniszczenia. Drugim zagrożeniem jest widoczność na skanerach wroga. Im wyższa temperatura statku, tym większa jego sygnatura termiczna, a co za tym idzie "świeci" jaśniej w paśmie podczerwonym, którego skanery używają do wychwytywania celów. Więcej na temat tego zagadnienia znajdziesz w rozdziale Walka i uzbrojenie.
2	**Twój Statek** - Statek gracza zawsze pozostaje statyczny na radarze, podczas gry wszystkie wykryte cele poruszają się wokół niego w symulowanej przestrzeni 3D, odzwierciedlając ich prawdziwe położenie. Statek gracza wyświetlany jest na radarze jako płaski trójkąt, leżący na płaszczyźnie reprezentującej linię horyzontu. Inne obiekty znajdujące się na dokładnie tej samej płaszczyźnie wyświetlane będą jako płaskie kwadraty.
3	**Przed Tobą** -

4	**Za Tobą** -
5	**Wybrany Cel** - Zaznaczony cel wyróżnia się nieco ciemniejszym kolorem oraz ostrymi nawiasami.
6	**Statek z wciągniętymi węzłami uzbrojenia** - Statki, które nie wypuściły węzłów uzbrojenia wyświetlane są jako sześciany.
7	**Statek z wypuszczonymi węzłami uzbrojenia** - Statki z wypuszczonym uzbrojeniem wyświetlane są jako piramidy.
8	**Neutralny Statek** - Neutralne statki (niezakwalifikowane przez komputer pokładowy jako potencjalne zagrożenie) mają kolor pomarańczowy.
9	**Przyjacielski Statek** - Statki sojuszników wyświetlane są w kolorze zielonym.
10	**Wrogi Statek** - Wrogie jednostki na radarze wyróżniają się kolorem czerwonym. Dodatkowo, wróg który atakuje statek gracza miga na biało-czerwono.
11	**Rakiety, kanistry, radiolatarnie** - Wszelkie obiekty, które nie są statkami lub stacjami kosmicznymi, pojawiają się na radarze jako szare sześciany.
12	**Cel pod Tobą** - Cele, które znajdują się powyżej kadłuba statku gracza wyróżniają się piramidą (jeśli są uzbrojone), której wierzchołek zwrócony jest ku górze. Kolejnym wyznacznikiem jest długość linii prowadzącej od płaszczyzny horyzontu do obiektu - im dłuższa linia, tym wyżej nad graczem znajduje się cel. Umiejscowienie celu na płaszczyźnie horyzontu przedstawiono za pomocą płaskiego koła (z perspektywy gracza postrzeganego jako elipsa).
13	**Cel nad Tobą** - Analogicznie do poprzedniego punktu, cele, które znajdują się poniżej kadłuba statku gracza wyróżniają się piramidą (jeśli są uzbrojone), której wierzchołek zwrócony jest ku dołowi. Kolejnym wyznacznikiem jest długość linii prowadzącej od płaszczyzny horyzontu do obiektu - im dłuższa linia, tym niżej pod graczem znajduje się cel. Umiejscowienie celu na płaszczyźnie horyzontu przedstawiono za pomocą płaskiego koła (z perspektywy gracza postrzeganego jako elipsa).
14	**Wskaźnik Prędkości** - Aktualna prędkość pokazana jest na dwa sposoby: za pomocą licznika, który podaje dokładną prędkość w postaci liczbowej oraz szerokiej przerywanej linii, które reprezentuje prędkość rzeczywistą. Cienka przerywana linia odzwierciedla moc silnika wykorzystaną do osiągnięcia tej prędkości. Kierunek lotu statku (naprzód/wstecz) odzwierciedlony jest na wskaźniku prędkości w bardzo prosty sposób: jeżeli lecimy do przodu, skala prędkości na wyświetlaczu zaczyna się u dołu a jej maksimum znajduje się u góry. Jeżeli statek leci tyłem, skala również zostaje odwrócona (zaczyna się na górze, a kończy na dole). Podczas normalnego lotu, prędkość podawana jest w metrach na sekundę. Inne jednostki, które pojawiają się w tym miejscu podczas podróży w Super Cruise to km/s, Mm (megametry) oraz C (jednostka prędkości światła). 1C = 3×10E8 (10 do potęgi 8) lub 300.000.000 metrów na sekundę.
15	**Optymalna Pręd.** - Niebieski środek (lub "blue sweet spot") pojawia się z lewej strony wskaźnika prędkości, zmieniając swój rozmiar i położenie w zależności od prędkości, mocy silnika oraz sterów strumieniowych. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale Wprowadzenie do sześciostopniowego modelu lotu.

16	**Docelowa Prędk.** - Wskazówka na prędkościomierzu jest wiernym odzwierciedleniem aktualnego położenia przepustnicy na kontrolerze. Pokazuje ona prędkość docelową, jaką ustawiliśmy, nie prędkość rzeczywistą.
17	**Wskaźnik Zasięgu Czujników** - Ostatnim elementem naszego skanera jest ustawienie jego zasięgu. Pomarańczowy prostokąt przesuwa się w prawo, kiedy zwiększamy zasięg czujników oraz w lewo, gdy zasięg zmniejszamy. Do dyspozycji mamy pięć, predefiniowanych zakresów (położeń wskaźnika).

Skaner to po prostu radar, który wyświetla wszystkie wykryte za pomocą czujników obiekty znajdujące się w przestrzeni wokół nas. Został on zaprojektowany w taki sposób, żeby starczył nam szybki rzut oka aby zorientować się w sytuacji wokół nas. Nauczenie się prawidłowego korzystania z radaru to klucz do przetrwania w "zatłoczonych" miejscach. Każdy najdrobniejszy niuans ma tutaj duże znaczenie i został dokładnie opisany w powyższej legendzie. Zasięg naszego skanera dyktowany jest jakością zamontowanego na naszym statku komponentu. Skanery, które otrzymujemy w komplecie z naszym statkiem ograniczone są do około 4km zasięgu i aby go zwiększyć, musimy niestety wydać trochę kredytów. Na tym panelu znajdziemy również informacje o temperaturze naszego statku oraz wskaźnik prędkości. Wygląd skanera zmienia się drastycznie podczas dokowania, ale więcej o tym w rozdziale **Dokowanie i start**.

(Lewy) Panel celu

Lewy panel (przywoływany klawiszem **[1]**) służy tak do analizy celu, jak również do nawigacji oraz sprawdzania statusu misji, itp. Panel ten składa się z pięciu zakładek i będzie prawdopodobnie najczęściej odwiedzanym przez Ciebie elementem interfejsu, ponieważ znajduje się tutaj mnóstwo **kluczowych** informacji. Poniżej znajdziesz opis każdej z zakładek, co powinno ułatwić Ci zapoznanie się i zrozumienie każdej z nich.

Nawigacja

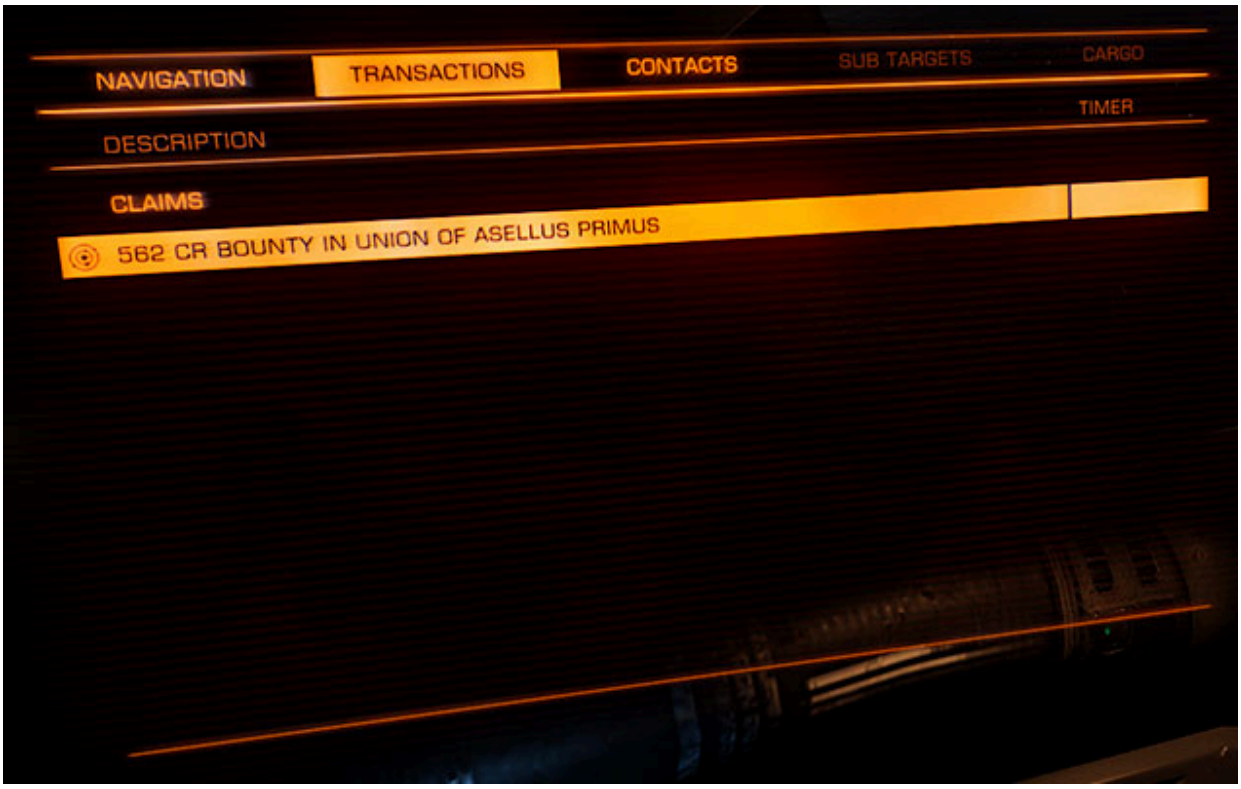
W zakładce nawigacji znajdziesz informację o tym w jakim układzie obecnie się znajdujesz oraz listę lokacji do których możesz się udać za pomocą trybu Super Cruise lub skokiem w hiperprzestrzeń. Z tego poziomu możesz również otworzyć mapę galaktyki oraz mapę układu gwiezdnego w którym znajdujesz się obecnie.

Na liście z prawej strony znajdują się wszystkie ciała niebieskie oraz stacje kosmiczne, które są w zasięgu twojego napędu. Twoja obecna lokalizacja jest dodatkowo zaznaczona niebieskim diamentem na liście. Poniżej znajduje się lista ikon widocznych na liście, wraz z wyjaśnieniem ich znaczenia:

	Gwiazda
	Planeta
	Stacja kosmiczna
	Niezidentyfikowane źródło sygnału

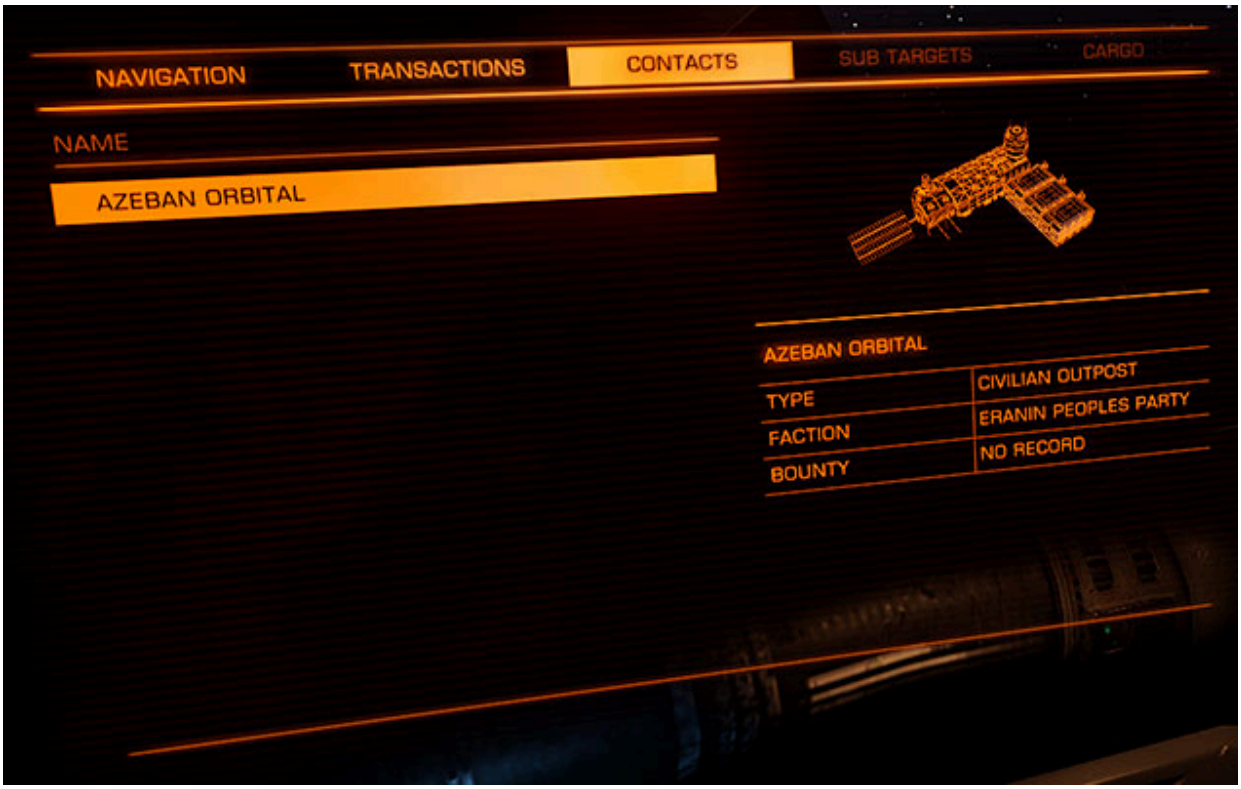
Miejsce przeznaczenia dla skoku w hiperprzestrzeń

Transakcje



W oknie transakcji znajdziesz listę misji których się podjąłeś wraz z czasem jaki Ci pozostał do ich wykonania. Ponadto, znajdziesz tutaj również wszystkie nieodebrane nagrody za zlikwidowanie poszukiwanych celów oraz listę grzywien, jakie zostały na Ciebie nałożone.

Kontakty



Na liście kontaktów znajdują się wszystkie obiekty wychwycone przez czujniki. Z poziomu tego okna możesz nawiązywać kontakt ze stacjami (np. aby poprosić o zgodę na lądowanie) oraz innymi statkami.

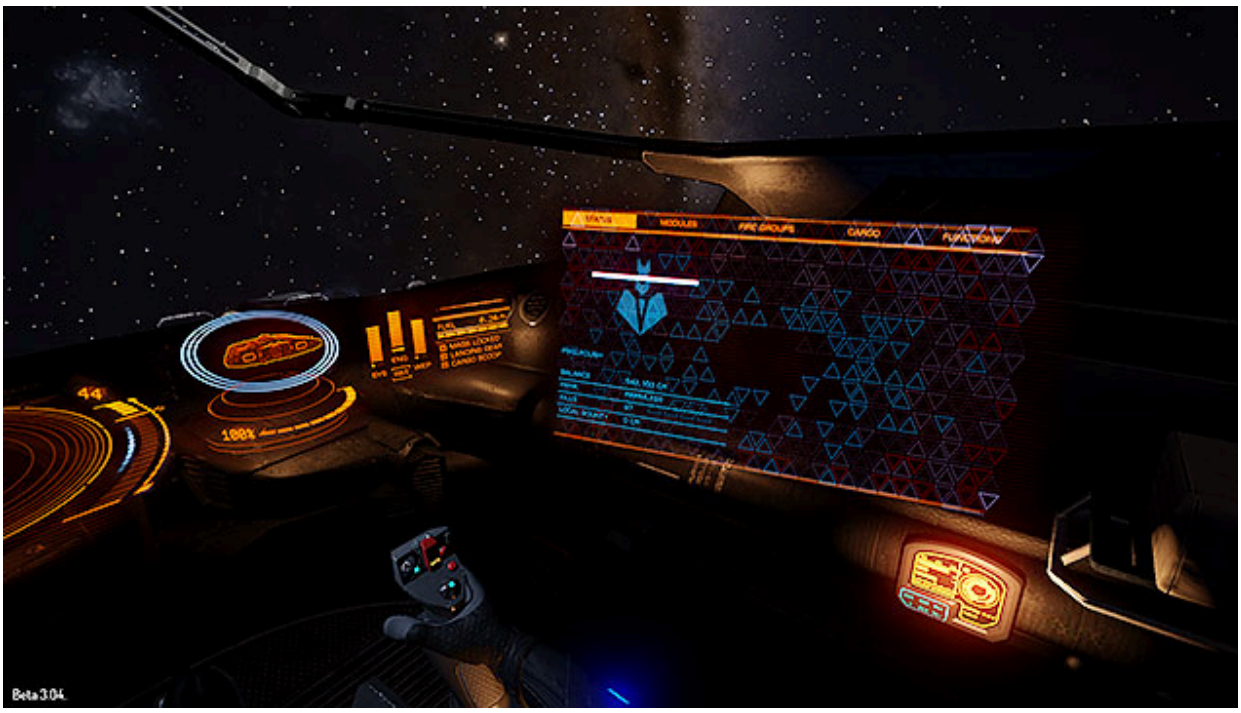
Podzespoły

W tej zakładce znajduje się lista poszczególnych komponentów zamontowanych na wcześniej zaznaczonym i zeskanowanym statku. Może Ci to pozwolić na znacznie dokładniejszą ocenę zagrożenia, jakie stanowi zaznaczony cel. Co więcej, wybierając jeden z podzespołów na tej liście, możesz go w ten sposób namierzyć i zniszczyć, zamiast celować w centralny punkt statku. Więcej na temat roli namierzania poszczególnych podzespołów znajdziesz w rozdziale **Walka i uzbrojenie**.

Ładunek

Aby wyświetlić zawartość tej zakładki musisz po pierwsze namierzyć inny statek, po czym użyć **Skanera Ładunku**. Po wykonaniu pełnego skanu, znajdziesz tutaj listę towarów jaki przewozi wybrany statek. Jest to podstawowe narzędzie każdego pirata oraz łowcy szmuglerów.

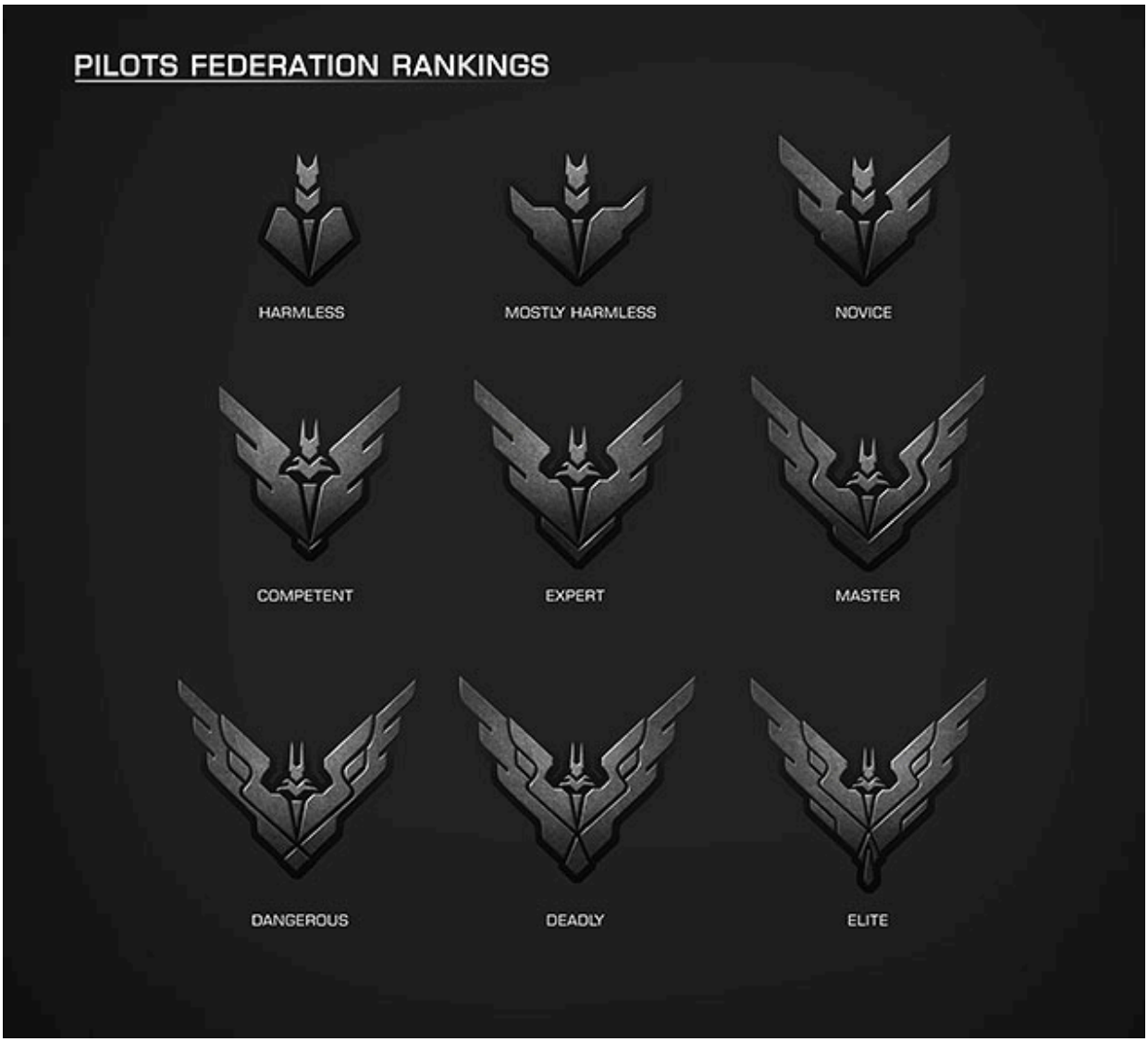
(Prawy) Panel Systemowy



Prawy panel (przywoływany klawiszem **[4]**) służy głównie do sprawdzania naszych statystyk, zarządzania podzespołami statku, zarządzania ładunkiem oraz konfiguracji pod-systemów. Podobnie jak lewy panel, ten również składa się z pięciu zakładek. Poniżej znajdziesz opis każdej z nich.

Status

W pierwszej zakładce znajdziesz szczegółowe informacje na temat swojego pilota. Najbardziej prominentną z nich są Twoje rangi w Federacji Pilotów, znajdujące się w lewej kolumnie. W *Elite: Dangerous* nie ma poziomów ani doświadczenia - rangi określane są stricte na podstawie Twoich poczynań w walce, handlu oraz eksploracji.



Jak pisałem wyżej, kolejne rangi przyznawane są po przekroczeniu pewnych (ukrytych) progów w każdej z dziedzin. Na dzień dzisiejszy nie posiadamy dokładnych informacji na temat wymagań, jakie musimy spełnić aby awansować, ale prędzej czy później gracze na pewno do tego dojdą i umieszczą tę informację w Internecie. Jedno jest pewne - aby osiągnąć rangę Elite w którejkolwiek z dziedzin, będziemy musieli pracować na nią miesiącami. Każda ranga to globalna statystyka, przypisana do konta gracza. Nawet wykasowanie naszego stanu gry z serwera (przypadkowe lub nie) nie wpłynie na naszą wspinaczkę po szczeblach kariery w Federacji Pilotów.

Rangi to nie tylko powód do chwały i lepszego samopoczucia. W momencie osiągnięcia rangi Elite, pilot zostaje automatycznie przyjęty

do "organizacji wewnątrz organizacji" zwanej Federacją Elitarnych Pilotów. Zostanie przyjętym do tego elitarnego grona pilotów wiąże się z wieloma, bliżej nieokreślonymi na tym etapie przywilejami. Jednym z potwierdzonych przywilejów jest wolny wstęp do Układu Słonecznego. Bez takiej przepustki, wstęp do naszego układu będzie bardzo utrudniony. Piloci mogą wstąpić do Federacji Elitarnych Pilotów zanim osiągną rangę Elite, ale będzie się to wiązało z wieloma trudnościami oraz testami mającymi za zadanie udowodnić, że jesteśmy obiecującymi pilotami godnymi miana Elity. Wolny wstęp do Układu Słonecznego mają również wszyscy, którzy przed wydaniem gry kupili dostęp do wersji beta.

W tej samej zakładce, ale w prawej kolumnie znajdziesz wszelkie pozostałe informacje na temat swojego pilota. Między poszczególnymi pozycjami przełączamy się za pomocą przycisków prawo/lewo. Są to kolejno:

REPUTACJA - szczegółowe dane na temat twojej reputacji w danym układzie gwiezdnym oraz u głównych frakcji. Niebieska strzałka obok statusu oznacza tendencję rosnącą, a czerwona malejącą.

STATUS UKŁADU - szczegółowe informacje na temat wpływów każdej frakcji wewnątrz danego układu gwiezdnego. Niebieska strzałka obok statusu oznacza tendencję rosnącą, a czerwona malejącą.

FINANSE - informacje o stanie konta bankowego, wysokości ubezpieczenia oraz kosztu wykupu nowego statku (w razie "wypadku").

STATYSTYKI - cała historia dotychczasowych poczynań naszego pilota. Tu możesz śledzić swoje osiągnięcia finansowe, bojowe, podróżnicze oraz wszystkie inne, które można przedstawić w postaci liczb.

POZWOLENIA - lista uzyskanych "przepustek" do specjalnych, zamkniętych układów gwiezdnych (np. Układ Słoneczny).

Moduły

STATUS
MODULES
FIRE GROUPS
CARGO
FUNCTIONS
NAME
TYPE
POWER
PRIORITY
HEALTH
THRUSTERS C 2 ENG 28% 1 100%
SHIELD GENERATOR E 2 SYS 10% 2 100%
CARGO HATCH H 1 SYS 6% 1 100%
PULSE LASER (LOANED) F 1 WEP 4% 2 100%
MULTI-CANNON G 1 WEP 4% 1 100%
POWER DISTRIBUTOR D 1 SYS 4% 1 100%
LIFE SUPPORT E 1 SYS 3% 2 100%
KILL WARRANT SCANNER E 0 WEP 2% 1 100%
CARGO SCANNER E 0 WEP 2% 1 100%
FRAME SHIFT DRIVE D 2 ENG 2% 1 100%
OUTPUT 100%
USAGE 70%
1
2

W tej zakładce znajdziesz wszystkie pod-systemy swojego statku - od uzbrojenia po system podtrzymywania życia. Każdy komponent ma przypisaną etykietę **SYS** (systemy), **ENG** (silniki) lub **WEP** (uzbrojenie) odpowiadającą ustawieniom mocy na panelu w kokpicie. Obok etykiety znajdziesz informacje na temat poboru mocy przez każdy z komponentów. Kolejną informacją (która jest również ustawieniem) jest priorytet każdego z komponentów. Zazwyczaj nie będziesz musiał się tym przejmować - wyjątkiem są sytuacje awaryjne oraz wyjątkowe przypadki, takie jak zamontowanie generatora zasilania, którego moc wyjściowa jest mniejsza niż moc pobierana przez wszystkie komponenty. W takich sytuacjach możesz zmienić priorytet mniej istotnych komponentów (np. zasilanie ładowni). Im wyższy numer, tym mniejszy priorytet komponentu. W sytuacjach podbramkowych (lub wynikających z obranej przez Ciebie taktyki) możesz też całkowicie wyłączyć dany moduł. Ostatnia informacja w tej tabeli to stan techniczny każdego z modułów.

Poniżej tabeli znajduje się wskaźnik generowanej oraz użytej mocy. Wskaźnik zużycia mocy podzielony jest na dwie części, odpowiadające priorytetowi poszczególnych komponentów (1 i 2). Jeżeli poziom

zużywanej mocy zacznie zbliżać się do 100%, trzeba będzie pomyśleć o wymianie generatora na lepszy model.

Grupy Uzbrojenia

W tej zakładce możesz przypisać każdą z zamontowanych broni oraz wyposażenie do wybranego spustu oraz grupy uzbrojenia. Wybierz **(1)** aby przypisać broń do głównego spustu, lub **(2)** aby przypisać go do spustu dodatkowego. Aby przypisać broń lub wyposażenie do grupy innej niż podstawowa, przesuń kursor na kolejną grupę i przypisz spust. Możesz skonfigurować wiele niezależnych grup broni oraz wyposażenia. Domyślnie widoczne są tylko dwie grupy - aby dodać kolejną po prostu przesuń kursor na grupę oznaczoną plusem i przypisz spust.

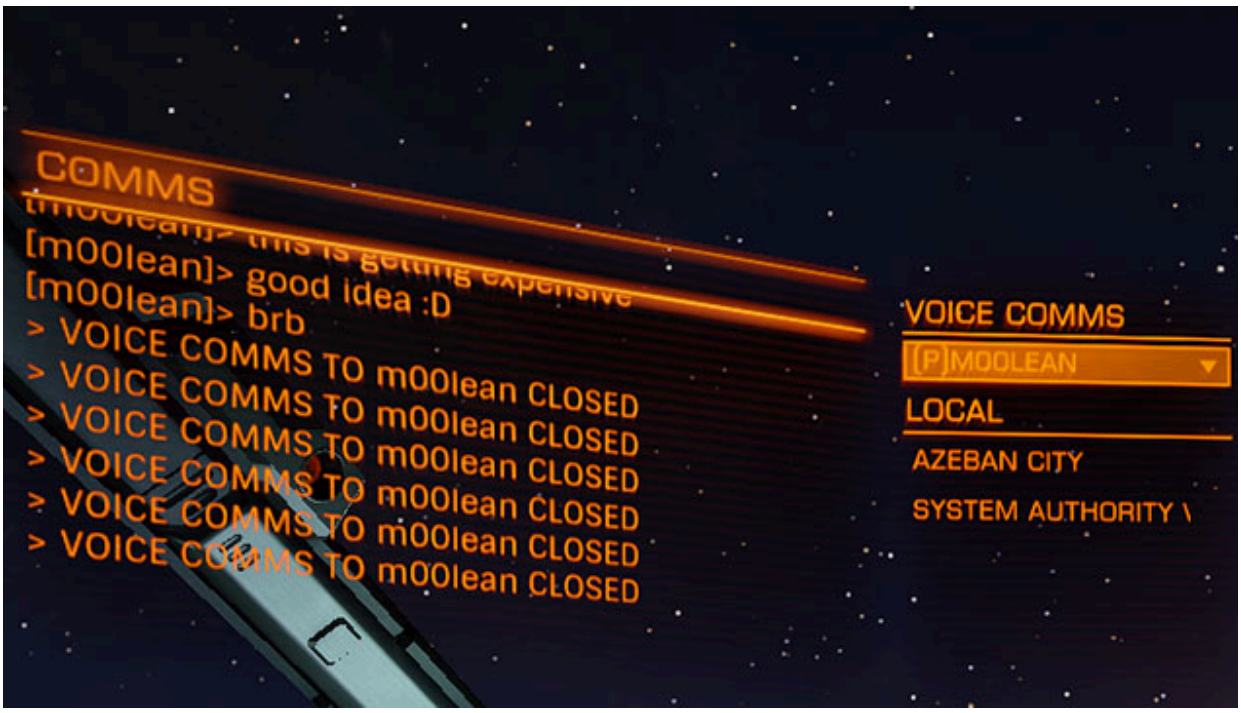
Ładunek

Na tym ekranie znajdziesz listę ładunku jaki znajduje się na pokładzie twojego statku. Z tego poziomu możesz wyrzucić wybrany ładunek w kosmos, jeśli potrzebne jest Ci miejsce, lub jeśli ładunek jest nielegalny, a chcesz bezpiecznie wylądować na stacji kosmicznej. Jeśli posiadasz zamontowaną rafinerię, znajdziesz tutaj również listę jej zawartości.

Funkcje

Ostatnią zakładką w prawym panelu są funkcje. Z poziomu tej listy możesz włączyć lub wyłączyć wiele funkcji statku, a niektóre nawet skonfigurować. Większość z funkcji tutaj przedstawionych ma przypisane swoje skróty klawiszowe (patrz rozdział **Sterowanie**), a więc nie musisz tutaj zbyt często zaglądać. Wyjątkiem są takie funkcje jak tryb działania działek samobieżnych, intensywność podświetlenia interfejsu, sposób celowania, etc. Wszystkie specyficzne opcje zostaną opisane w rozdziałach ich dotyczących.

Panel Komunikacyjny



Panel komunikacyjny służy do odbierania oraz wysyłania wiadomości tekstowych między statkami. Jest oto po prostu okno czatu. Wiadomości mogą wysyłać do Ciebie tak inni gracze jak i postaci NPC. Aby wysłać wiadomość do gracza, zaznacz najpierw jego statek (lub wybierz go z listy widocznej obok czatu), wprowadź tekst i potwierdź klawiszem **[ENTER]**. Panelu komunikacyjnego można również użyć do nawiązania rozmowy głosowej. Rozmowę możesz nawiązać podobnie jak w przypadku wysyłania wiadomości, ale zamiast opcji "text message" wybierasz "voice comms". Na liście kontaktów widocznej obok czatu po rozwinięciu tego panelu znajdują się również osoby z twojej listy przyjaciół. Z nimi również możesz pisać/rozmawiać, niezależnie od tego jak daleko się znajdują. Komunikacja między graczami z listy działa niezależnie od trybu gry w którym znajduje się każdy z graczy. Rozmawiać można nawet z graczami, którzy nie wystartowali gry w żadnym trybie i znajdują się jedynie w menu głównym.

Interfejs na stacjach

Okno główne

Elite: Dangerous - Interfejs na stacjach

Opis Elite: Dangerous - Interfejs na stacjach

1	**Informacje o stacji** - W tej części interfejsu znajdują się ogólne informacje, takie jak: nazwa stacji, przynależność do frakcji oraz obecny czas w grze.
2	**Informacje o pilocie** - Poniżej widnieje imię Twojego pilota oraz Twój stan konta.
3	**Usługi** - Usługi jakie oferuje stacja, czyli wszystko co widać w środkowej i w prawej kolumnie tego okna interfejsu (naprawy, tankowanie, uzupełnianie amunicji oraz aktualności).
4	**Amunicja** - Interfejs służący do zakupu amunicji dla broni oraz wyposażenia.
5	**Naprawy** - Interfejs służący do wykonywania napraw poszczególnych komponentów oraz odświeżania zdartego lakieru na kadłubie.

6	**Buletyn Ogłoszeniowy** - Biuletyn ogłoszeniowy zawiera wszelkie dostępne na danej stacji misje dostępne dla graczy.
7	**Kontakty** - Ta część interfejsu służy do komunikacji z lokalnymi władzami i nie tylko. Tutaj możesz m.in. spłacać swoje grzywny, odbierać nagrody lub prowadzić "czarne interesy".
8	**Wyposażenie** - Wybranie tej pozycji zabierze Cię do hangaru, w którym będziesz mógł kupować lub wymieniać poszczególne komponenty statku.
9	**Stocznia** - W stoczni możesz dokonać zakupu nowego statku oraz zarządzać swoim hangarem.
10	**Rynek Towarowy** - Tutaj możesz kupować i sprzedawać różnorakie towary, poza komponentami statków. Nielegalne towary nie są tutaj skupowane.
11	**Kartografia Wszechświata** - Tutaj możesz sprzedawać i kupować mapy układów gwiezdnych.
12	**Wyjście** - Wybranie tej opcji powoduje zamknięcie interfejsu stacji i powrót do widoku kokpitu.
13	**Informacje o statku** - W tym miejscu znajdują się ogólne informacje na temat stanu Twojego statku.
14	**Uzupełnij 10% paliwa** -
15	**Uzupełnij paliwo do 100%** -
16	**Pełna naprawa** -
17	**Uzupełnij zapas amunicji** -
18	**Aktualności** - W prawej kolumnie tego okna znajduje się archiwum aktualności, takich jak raporty rynkowe, informacje o ruchu na stacji oraz doniesienia sieci GalNet.

Po wylądowaniu na stacji, w miejscu radaru zobaczysz menu zawierające trzy pozycje (od góry): usługi, przejście do hangaru oraz wystartuj. Wybierz usługi, aby otworzyć główne okno interfejsu stacji bez schodzenia pod pokład. Zejście pod pokład wymagane jest tylko jeśli chcesz kupić lub wymienić komponenty statku lub cały statek. W takiej sytuacji wybierz zejście do hangaru. Kiedy znajdziesz się w hangarze, opcja "zejdź do hangaru" zmieni się w "powrót na powierzchnię". Z obu poziomów dostępna jest opcja "wystartuj", której używamy aby opuścić stację. Wszystkie opcje dostępne w menu usług opisane są poniżej.

Amunicja

W tym oknie możesz uzupełnić zapas amunicji dla każdej broni i każdego sprzętu, który jej wymaga. Dotyczy to dział, wyrzutni rakiet, wymiennych radiatorów, dopalaczy tarcz, itp.

Naprawy

W oknie napraw możesz podreperować każdy poszczególny komponent statku z osobna, lub wszystkie na raz. Naprawa osobnych podzespołów jest dobrym rozwiązaniem, kiedy brakuje nam kredytów, a hurtowa naprawa mogłaby być zbyt kosztowna.

Osobną funkcją jest naprawa integralności statku, ponieważ integralność oraz stan techniczny to dwie różne rzeczy. Ujmując to najprościej jak to możliwe: stan techniczny odpowiada za to, czy dany komponent działa lub nie (kiedy jego "zdrowie" spadnie do 0%), natomiast integralność statku odpowiada za jego niezawodność. Porównując nasz statek do starego "malucha" - samochód może być na pierwszy rzut oka sprawny, mieć zamontowany nowe podzespoły itp., ale wszystko może trzymać się razem na tzw. "słowo honoru", ponieważ cała konstrukcja jest osłabiona. Spadek integralności statku do 0% obniża zdrowie kadłuba o 30%, niezależnie od wykonanych napraw. Integralność wpływa również na niezawodność komponentów, które przy niskim wskaźniku integralności mogą zacząć wariować.

Kolejną funkcją dostępną w tym oknie jest położenie nowej warstwy lakieru na nasz statek (paintwork). Z czasem lakier na kadłubie zaczyna odpryskiwać - przyczyniają się do tego uszkodzenia podczas walki, kolizje oraz po prostu czas.

Biuletyn Ogłoszeniowy

Na biuletynie ciągle pojawiają się nowe misje, podczas gdy stare (których termin upływa) znikają. Lista misji podzielona jest na dwie części - te, których wykonania możesz się podjąć i te, do wykonania których statek gracza musi spełnić określone warunki. Więcej na temat misji znajdziesz w rozdziale **Zarabianie pierwszych pieniędzy**.

Kontakty

W tym miejscu załatwiasz głównie swoje sprawy finansowe z Federacją Pilotów oraz lokalnym rządem. Aby spłacić nałożone na Ciebie kary grzywny, kontaktujesz się z Federacją Pilotów. Każda niespłacona kara po 24 godzinach zmienia się w nagrodę za Twoją głowę i nadaje Ci status poszukiwanego. W takiej sytuacji musisz udać się do układu, w którym nie jesteś poszukiwany i spłacić swoją własną nagrodę używając tego samego okna na stacji.

Aby wypłacić należne Ci kredyty za upolowanie innych poszukiwanych, kontaktujesz się z Lokalnym Biurem Ochrony. W większości przypadków nagrody są wypłacane tylko w układzie gwiezdnym, w którym upolowałeś poszukiwanego. Więcej na ten temat w rozdziale **Zarabianie pierwszych pieniędzy**.

Kolejny kontakt na liście związany jest z misjami wojskowymi. Podejmując się takiej misji musisz dotrzeć na front konfliktu, wybrać stronę dla której walczysz i od tej pory każdy wrogi statek, który zniszczysz nagradzany jest kredytami. Po walce zgłaszasz się na stacji należącej do frakcji dla której walczyłeś i zgarniasz profity w tym właśnie oknie.

Czarny rynek to to opcja która pojawia się tylko na niektórych stacjach kosmicznych. Jak sama nazwa sugeruje, na czarnym rynku

możesz sprzedawać towary, które albo są nielegalne w danym układzie gwiezdnym lub pozyskałeś je w nielegalny sposób (piractwo). Czasami może się zdarzyć, że nie dostarczysz na czas towaru związanego z misją - czas misji upłynie, a Ty zostaniesz z ładownią pełną towarów automatycznie oznaczonych jako skradzione. W takiej sytuacji również możesz spróbować przeszmuglować towar na stację, która oferuje szemrane usługi rynkowe.

Wyposażenie

Na tym ekranie możesz dokonywać wszelkich zakupów związanych z uzbrojeniem oraz pozostałymi podzespołami statku. Cena każdego z komponentów jest automatycznie obniżana o wartość podzespołu który jest obecnie zamontowany w danym slocie. Pierwsza zakładka pokazuje wszystkie węzły, na których można zamontować nowe podzespoły. Druga zakładka służy do zmiany kolorów statku, o ile zakupiłeś jakieś na stronie gry (za prawdziwe pieniądze). Póki co nie można kupować nowych barw za kredyty w grze, ale to może się zmienić kiedy pełna wersja gry ujrzy światło dzienne.

Na tym ekranie znajdziesz również podstawowe informacje techniczne Twojego statku, takie jak pobór mocy, pojemność ładowni,

pojemność zbiornika na paliwo, masa statku wraz z zamontowanymi podzespołami oraz zasięg napędu skokowego przy obecnej konfiguracji. Uwaga: nie każda stacja sprzedaje wyposażenie . Więcej na temat podzespołów znajdziesz w rozdziale **Walka i uzbrojenie**.

Stocznia

SHIPYARD LOCATION
BALANCE
664,176 CR
SHIPYARD [5]
STORED SHIPS [0]
SHIP LOCATIONS [0]
ANACONDA
FAULCON DE LACY
COST
146,969,451 CR
The Anaconda is the pride of Faulcon deLacy's ship yards. The design was first manufactured in 2856 by RimLiner Galactic. After numerous mergers the template was eventually owned by Faulcon deLacy, who have made only minor changes to the classic design. The Anaconda is a versatile craft that can transport large cargos as well as pack a decent punch. Some smaller navies use the Anaconda in the light cruiser and frigate roles. The Anaconda can also be upgraded with a docking bay allowing small fighters up to Sidewinder size to be carried and launched.
MANOEUVRABILITY
HULL MASS
400 T
HARDPOINTS
8× UTILITY MOUNT(S)
2× SMALL HARDPOINT(S)
2× MEDIUM HARDPOINT(S)
3× LARGE HARDPOINT(S)
1× HUGE HARDPOINT(S)
INTERNALS
1× SIZE 2 INTERNAL COMPARTMENT(S)
PURCHASE
EXIT

Stocznia to nic innego jak sklep ze statkami dostępnymi na danej stacji. Oprócz dostępnych modeli znajdziesz tutaj holograficzną reprezentację oferowanych statków oraz ich specyfikację techniczną. Podczas zakupu nowego statku będziesz miał do wyboru odsprzedanie starego statku i obniżenie tym samym kosztów nowego, albo pozostawienie starego statku w hangarze. Do sprawdzenia jakie statki posiadasz w zapasie oraz gdzie je zaparkowałeś służą dwie ostatnie zakładki w tym panelu. Więcej na temat każdego z dostępnych modeli statków znajdziesz w rozdziale **Lista statków**.

Rynek Towarowy

READ GATEWAY
WEALTHY, VERY LARGE POPULATION INDUSTRIAL ECONOMY (FEDERATION, DEMOCRACY)
10:46:52
VALUE (CR)
GOODS
SELL
BUY
CARGO
DEMAND
SUPPLY
GALACTIC AVERAGE
TITANIUM 1,117 - - 3,337,842 MED 980 CR
URANIUM 2,859 - - 2,124,132 MED 2,636 CR
TECHNOLOGY
AUTO-FABRICATORS 3,666 - - 70,619 LOW 3,664 CR
COMPUTER COMPONENTS 409 432 - 77,186 MED 482 CR
H.E. SUITS 333 - - 1,162,610 MED 266 CR
ROBOTICS 1,801 - - 184,759 LOW 1,769 CR
TEXTILES
LEATHER 238 - - 3,654,923 MED 160 CR
NATURAL FABRICS 489 - - 1,291,901 MED 392 CR
SYNTHETIC FABRICS 251 - - 22,238,29 MED 174 CR
WASTE
BIOWASTE 14 19 - 18,644 MED 46 CR
SCRAP 26 31 - 687,122 HIGH 56 CR
WEAPONS
NON-LETHAL WEAPONS 1,801 - - 687 LOW 1,764 CR
REACTIVE ARMOUR 2,046 - - 1,868 LOW 2,025 CR
EXIT
NON-LETHAL WEAPONS
WEAPONS
SELL TO MARKET
BUY FROM MARKET
1,801 CR
Hand-held weapons used by law enforcement and for personal protection. They temporarily stun or incapacitate a human target, and are legal in most jurisdictions.
SUPPLY -
CARGO -
IMPORTED FROM ALIOTH, LTT 14019, LHS 2637, MIZAR, KHERNIDJAL
ADDER
CARGO SPACE 0 OUT OF 8 USED
CMDR PIXELPOLISH
BALANCE 48,485 CR

Rynek towarowy to bardzo prosty w obsłudze interfejs służący do skupowania oraz sprzedawania różnego rodzaju dóbr użytku codziennego w galaktyce - od jedzenia, przez medykamenty, po części komputerowe. Żadne ze sprzedawanych tutaj towarów nie służą do niczego innego jak tylko handel. Czasami będziesz mógł tutaj również kupić towary potrzebne do wykonania specyficznych misji. Poza listą towarów znajdziesz tutaj również informacje o podaży i popycie na każdy z nich, listę układów między którymi odbywa się import/eksport oraz zapasie jaki posiada dana stacja. Na podstawie takich informacji możesz zaplanować swoje trasy handlowe (skupować tanio tam, gdzie jest duża podaż, sprzedawać drogo tam gdzie jest duży popyt). Uwaga: nie każda stacja posiada rynek towarowy. Więcej na temat handlu znajdziesz w rozdziale **Zarabianie pierwszych pieniędzy**.

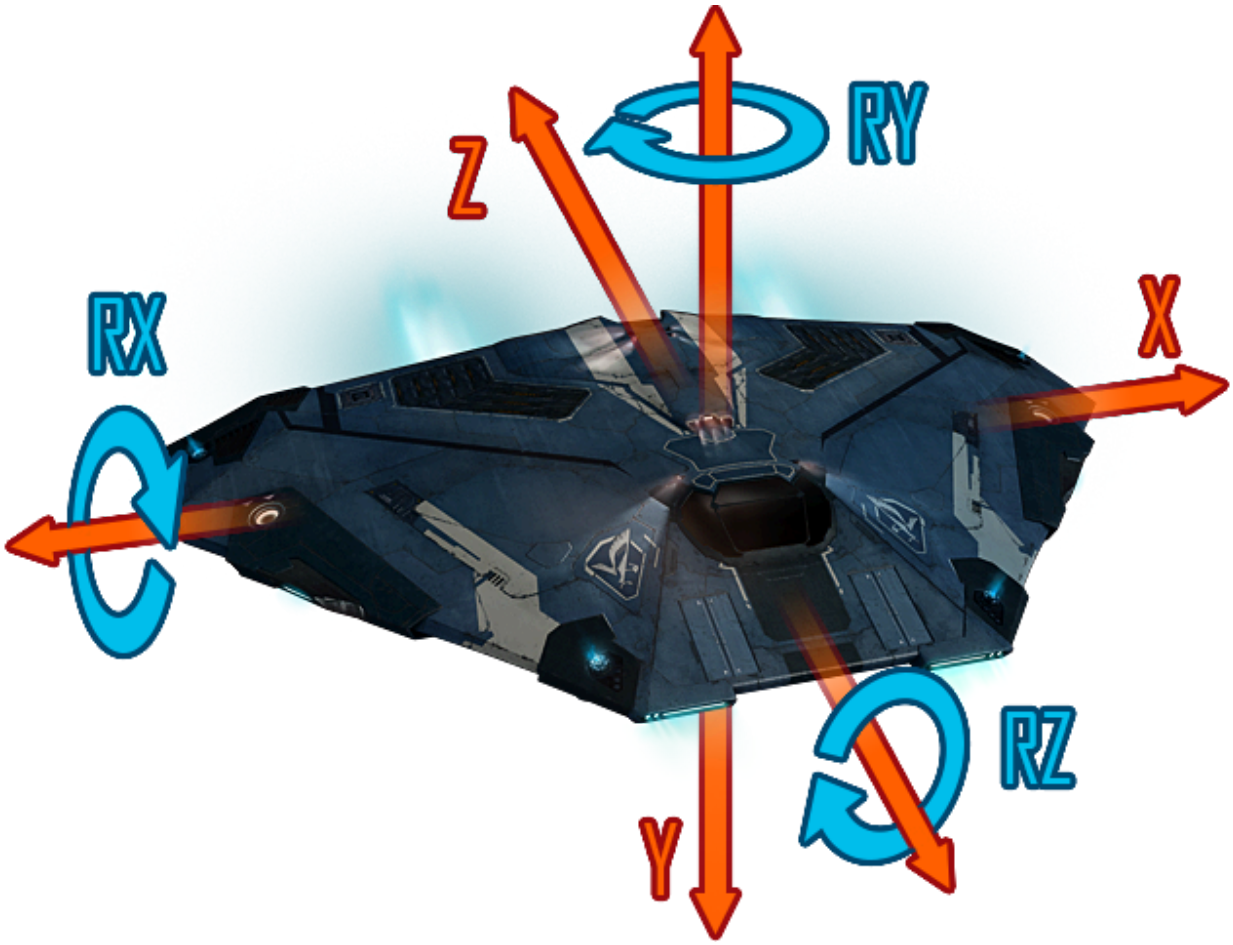
Uniwersalna Kartografia

Ostatnia pozycja na liście usług stacji to interfejs służący do sprzedaży map galaktyki. Kupowanie map odbywa się na ekranie mapy galaktyki i jest wygodnym rozwiązaniem dla tych, którzy nie są zainteresowani eksploracją i nie posiadają na statku wyposażenia, które pozwala na skanowanie układów gwiezdnych. Dla poszukiwaczy i kosmicznych turystów sprzedaż informacji na temat zeskanowanych układów może być całkiem lukratywnym modelem biznesowym. Ceny map wahają się od kilku do kilku tysięcy kredytów. Zasada jest prosta: mapy zawierające informacje na temat układów znajdujących się bliżej stacji z którą handlujemy są najtańsze, a te z najodleglejszych części galaktyki są najdroższe (tak w zakupie jak i w sprzedaży). Stacje skupują tylko mapy układów oddalonych co najmniej o 20 lat świetlnych.

Wprowadzenie do sześcio-stopniowego modelu lotu

Podstawy

Podstawową różnicą między Elite: Dangerous a popularnymi klasykami wśród kosmicznych symulatorów jest zastosowany tzw. Newtonowski model lotu. Pierwszą dużą różnicą jest ilość osi, po jakich może poruszać się statek. Dawniej do efektywnego sterowania statkiem (podobnie jak w przypadku samolotów) wystarczyły trzy osi: **RX** (wznoszenie/opadanie), **RY** (skręcanie) oraz **RZ** (obrót dookoła osi podłużnej biegnącej wzdłuż kadłuba). Pozwalało to na efektywne latanie nawet jedną ręką (na tą na joysticku oczywiście), podczas gdy drugiej ręki używaliśmy do wszystkiego oprócz samego sterowania.



Elite: Dangerous jako przedstawiciel "nowej szkoły" symulatorów kosmicznych oferuje nam poruszanie się nie po trzech a po sześciu osiach: **RX**, **RY**, **RZ** (**R** od słowa **R**otacja) oraz **X**, **Y**, **Z**. Trzy dodatkowe osi jakie przyjdzie opanować pilotom odpowiadają za przesunięcie statku o wektor, czyli mówiąc potocznie "strejfowanie" jakie znamy ze strzelanek FPS i nie tylko. W strzelankach możemy strejfować tylko w boki, ale w przestrzeni kosmicznej możemy również strejfować w górę, w dół, w przód oraz w tył - w pełnych trzech wymiarach. Stąd właśnie biorą się trzy dodatkowe osi, dające nam w sumie sześć stopni swobody (six degrees of freedom lub 6DOF). Najbliższym odpowiednikiem takiego sposobu poruszania się jest... sterowanie łodzią podwodną (do pewnego stopnia również helikopterem). Przeciętnemu człowiekowi taki model lotu jeszcze łatwiej będzie sobie zwizualizować na podstawie własnych doświadczeń z nurkowaniem - pełna swoboda poruszania się w każdym kierunku (pominąwszy takie ograniczenia jak grawitacja, wyporność czy opór wody).

I tak dotarliśmy do kolejnego ważnego aspektu modelu lotu zastosowanego w *Elite: Dangerous*. Nie bez powodu jest on nazywany Newtonowskim. Nie będę przynudzał cytując zasady dynamiki Newtona i wdawał się w pseudo-naukowe wywody, aby zilustrować zasady zastosowane w grze. Z punktu widzenia gracza, wystarczy że będziesz pamiętał o jednej prostej zasadzie, ujętej nieco prostszymi słowami:

Każde ciało znajdujące się w stanie nieważkości (dodatkowo w całkowitej próżni) raz puszczone w ruch będzie poruszać się z tą samą prędkością i w tym samym kierunku tak długo, aż nie zadziała na nie inna siła.

Jak to się ma do modelu lotu w *Elite*? Zastosowana tutaj **I zasada dynamiki** odnosi się tylko do naszego statku, ze względów uzasadnionych grywalnością. Jeśli rozpędzimy nasz statek w jakimkolwiek kierunku (z wyłączonym wspomaganiem lotu), będzie on dryfował z tą samą prędkością w nieskończoność, niezależnie od tego, w jakim kierunku go obrócimy. Analogicznie, jeżeli na nasz statek nie zadziałają żadne siły zewnętrzne, pozostanie on w całkowitym bezruchu tak długo, aż sami go nie poruszymy.

1. Główny silnik, 2. Stery Strumieniowe

Taki model lotu byłby niezwykle skomplikowany i trudny do opanowania, gdyby nie komputer pokładowy wraz z jego funkcją wspomagania lotu. Każdy statek wyposażony jest w główny silnik **(1)**, który nadaje statkowi określoną prędkość tylko w kierunku, w którym zwrócony jest dziób statku. Za zmianę kierunku lotu, strejfowanie i hamowanie odpowiada szereg "sterów strumieniowych" **(2)** rozmieszczonych po obu stronach kadłuba (tak od góry jak i od spodu).

Dzięki zastosowaniu takiego układu napędowego, komputer może przekładać ruch drążka pilota na trajektorię lotu zbliżoną do tej, z jaką mielibyśmy do czynienia podczas lotu w atmosferze poprzez kontrolę i równoważenie mocy sterów strumieniowych. Pilot nie musi zmagać się z drążkiem i wykonywać skomplikowanych obliczeń "na piechotę", aby utrzymać żądany tor lotu oraz prędkość.

Sprawa wygląda nieco inaczej, gdy wyłączymy wspomaganie lotu. W takiej sytuacji pilot przejmuję kontrolę nad sterami strumieniowymi i każdą zmianę kierunku musi korygować ręcznie. Wymaga to sporej

wprawy, ale daje niespotykane dotąd możliwości wykonywania skomplikowanych manewrów, np. podczas walki (więcej w podrozdziale **Zaawansowane techniki lotu**). Wyłączenie wspomagania lotu nie wyłącza jednak komputerowej kontroli w 100%. Komputer wciąż (w bardzo ograniczonym zakresie) próbuje pomóc pilotowi wyrównać lot, jednak nie wpływa na jego prędkość ani kierunek.

Niezależnie od tego, czy wspomaganie lotu jest włączone czy też nie, musimy pamiętać, że nasz statek podlega w przestrzeni kosmicznej działaniu bezwładności. To dlatego nie możemy zatrzymać statku lub zmienić kierunku lotu w ułamku sekundy - stery strumieniowe potrzebują czasu, aby odpowiednio zrównoważyć przyłożenie mocy potrzebne do wykonania każdego manewru, odpowiednio do masy i prędkości statku.

Mogłoby się zdawać, że skoro w grze zastosowany realny model fizyki opartej na zasadach dynamiki Newtona, to możliwym powinno być wyłączenie wspomagania lotu i rozpędzania statku w nieskończoność, ponieważ "przyspieszenie, z jakim porusza się ciało, jest proporcjonalne do działającej siły". Innymi słowy statek przy takiej samej mocy silników wciąż by przyspieszał, aż do osiągnięcia niepojętych dla przeciętnego człowieka prędkości. Oczywiście sama fizyka gry pozwoliłaby na dokonanie czegoś takiego, jednak z bardzo dobrze uzasadnionych powodów, maksymalna prędkość każdego statku została ograniczona - tak przy włączonym jak i wyłączonym wspomaganiu lotu.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której pilot zbliżałby się do stacji kosmicznej z prędkością 100.000 KM/s - niezbyt szybko w galaktycznej skali, ale najmniejszy błąd pilota byłby katastrofalny w skutkach. Nagle z powodu zwiększenia mocy jednego ze sterów strumieniowych o ułamek sekundy za długo mielibyśmy wielkie "bum". Kilkuset tonowy statek o energii kinetycznej liczonej w Teradżulach (coś jak bomba atomowa) uderza w stację, po której zostaje tylko kosmiczny pył.

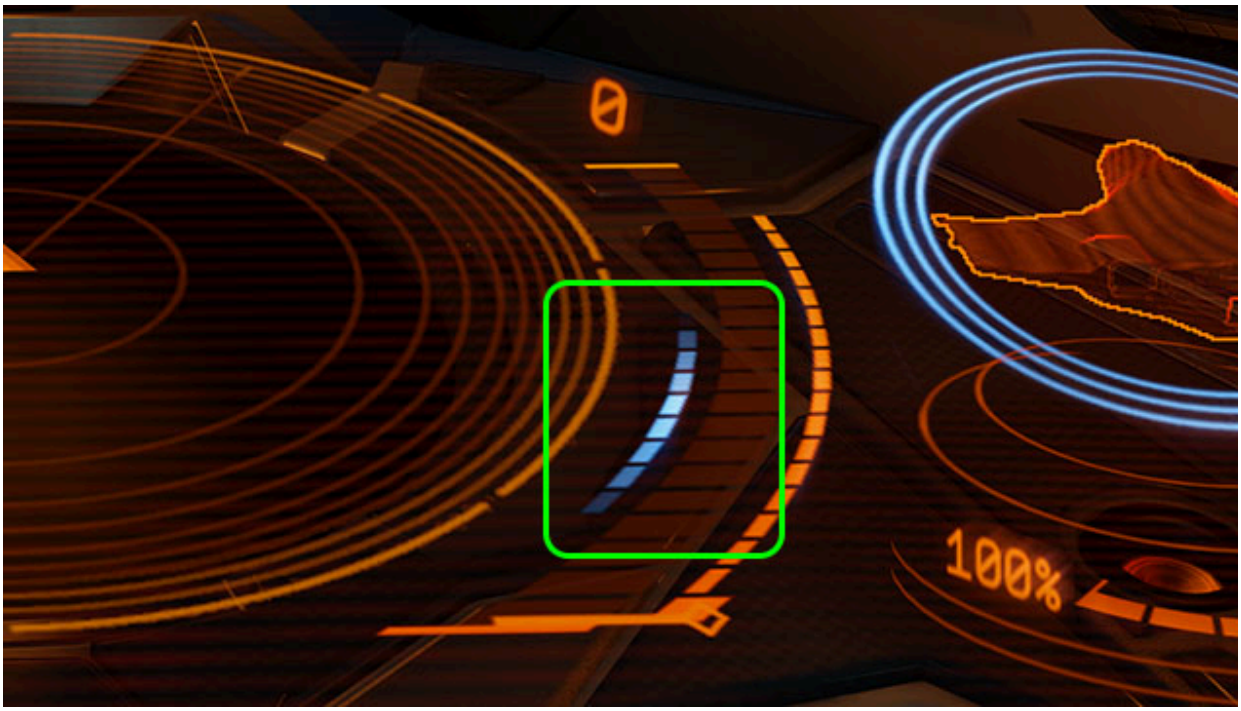
Kolejnym uzasadnionym powodem ograniczenia maksymalnej prędkości statków jest stworzenie odpowiednich warunków do walki w kosmosie. Gdyby nie ograniczenie prędkości, starcia statków przypominałyby walkę na kopie przy zawrotnych prędkościach, zostawiając każdemu z pilotów dosłownie ułamki sekund na to by oddać celny strzał w kierunku przeciwnika.

Jak widać ograniczenie prędkości ma sens z dwóch podstawowych powodów - bezpieczeństwo oraz grywalność. Można spokojnie założyć, że jeśli kiedykolwiek uda nam się skomercjalizować loty kosmiczne w stopniu odzwierciedlającym realia gry, każdy będzie podlegał podobnym ograniczeniom, chyba że w komuś w nielegalny sposób uda się je obejść. Poza tym, od podróżowania z prędkością

światłą mamy do dyspozycji Frame Shift Drive, który omówimy szerzej w rozdziale **Podróżowanie i nawigacja**.

Skoro już mowa o prędkości maksymalnej, jest ona inna dla każdego statku w zależności od jego masy. Jak można to uzasadnić? Im większa masa statku tym większe zagrożenie dla pilota i jego otoczenia, a zatem dopuszczalna prędkość maksymalna również jest odpowiednio mniejsza.

Kolejnym istotnym aspektem prędkości statku jest prędkość optymalna, która ułatwia manewrowanie. Ona również zależna jest od typu/masy statku. Logika podpowiada, że przy zawrotnych prędkościach, stosunkowo niewielkie stery strumieniowe miałyby problem z obracaniem oraz zmianą kierunku lecącego statku. Na szczęście interfejs gry dostarcza nam w bardzo prosty sposób informację, która pozwala na zachowanie optymalnej prędkości. To samo działa w drugą stronę - jeśli prędkość statku jest zbyt mała, stery nie mają do dyspozycji wystarczająco dużo mocy aby skutecznie poruszać statkiem.



"Niebieski środek" przesuwa się w zależności od ilości mocy przekierowanej na silniki oraz zależnie od masy oraz wydajności sterów strumieniowych statku.

Wskaźnik prędkości stanowiący element holograficznego interfejsu w kokpicie wyróżnia kolorem niebieskim zakres prędkości, jaką należy utrzymać, aby statek zachował pełny potencjał podczas wykonywania manewrów. Potocznie jest to tak zwany "niebieski środek" (blue sweet spot). Utrzymanie optymalnej prędkości jest wyjątkowo istotne podczas walki, dokowania/opuszczania stacji oraz manewrów w trudnym terenie (np. pole asteroidów). Poza kilkoma szczególnymi wypadkami (jak podchodzenie do lądowania lub ucieczka/pościg) praktycznie nie ma potrzeby zmniejszania lub zwiększani prędkości poza "niebieski środek".

Zauważ znacznie wyższą prędkość statku oraz przesunięty "niebieski środek" po przekierowaniu maksimum mocy na silniki (przy takim samym ustawieniu przepustnicy).

Oczywiście jest metoda, aby zwiększyć wydajność tak głównego silnika jak i sterów strumieniowych. W *Elite: Dangerous* możemy ręcznie dystrybuować moc między silnikami, uzbrojeniem a systemami. Oczywiście ilość dostępnej mocy jest stałą, więc zwiększenie mocy podanej na silniki automatycznie obniża podaż mocy na pozostałe komponenty, ale jest bardzo przydatne, jeśli potrzebujesz szybko uzyskać większą prędkość maksymalną lub lepsza zwrotność. Więcej na temat dystrybucji mocy znajdziesz w rozdziale **Interfejs**.

Dopóki wskaźnik ENG w pełni się nie zregeneruje, nie będziesz mógł ponownie użyć dopalacza.

W razie potrzeby szybkiej ucieczki, pościgu lub jakiejkolwiek innej sytuacji, zawsze można skorzystać również z dopalacza. Dopalacz zwiększa chwilowo prędkość maksymalną statku, kosztem energii, która musi się zregenerować zanim można będzie ponownie skorzystać z dopalacza. Najskuteczniejszą metodą jest zwiększenie najpierw mocy silnika do maksimum, po czym użycie dopalacza - daje nam to największą możliwą prędkość dopuszczalną w danym modelu statku. Szybkość regeneracji energii potrzebnej do skorzystania z dopalacza zależna jest od ilości mocy przekierowanej na silniki. Jedna uwaga: w przeciwieństwie do większości symulatorów, dopalacz nie ma wskaźnika "pojemności", ponieważ działa on na zasadzie krótkiego zastrzyku, który zwiększa szybko prędkość, po czym natychmiast przestaje działać, a nasza prędkość powoli wraca do wartości określonej przed jego uruchomieniem. Co za tym idzie, dłuższe przytrzymanie klawisza nie wydłuży działania dopalacza - wystarczy go kliknąć tylko raz.

Jeśli widzisz przed sobą przeciwnika w takiej pozycji, to znaczy, że robisz coś dobrze.

Kolejnym elementem specyficznym dla *Elite* jest celowo i dosyć drastycznie ograniczona możliwość obrotu (skręcania) po osi **RY**. Taka charakterystyka lotu będzie znajoma wszystkim fanom klasycznych symulatorów lotu w atmosferze. Aby pilot typowego samolotu mógł wykonać zwrot, musi najpierw obrócić maszynę w osi **RZ** (wykonać "kawałek" beczki), a potem podciągnąć dziób do góry. Tak samo wykonuje się manewry w *Elite*. Oczywiście podczas lotu w atmosferze takie zachowanie jest uzasadnione konstrukcją samolotu oraz aerodynamiką - w *Elite* nie ma to żadnego naukowego/logicznego uzasadnienia. Jest to decyzja podjęta przez twórców gry tylko po to, aby sprawić by walka w przestrzeni kosmicznej bardziej przypominała walki powietrzne. "Grywalność ponad realizmem" jak to mówią twórcy. Niezależnie, czy takie sztuczne ograniczenie komuś się podoba czy nie (sam nie jestem wielkim fanem takiego kaleczenia Newtonowskiego modelu lotu), jedno jest pewne: w połączeniu z ograniczeniem prędkości i "niebieskim środkiem" wymusza to na pilotach wykonywanie przemyślanych manewrów oraz wyrównuje nieco warunki walki między statkami różnej klasy. Takie ograniczenia eliminują do minimum znienawidzoną przez wielu graczy technikę zwaną "turreting" (czyli zawisanie w miejscu i swobodne obracanie statku w

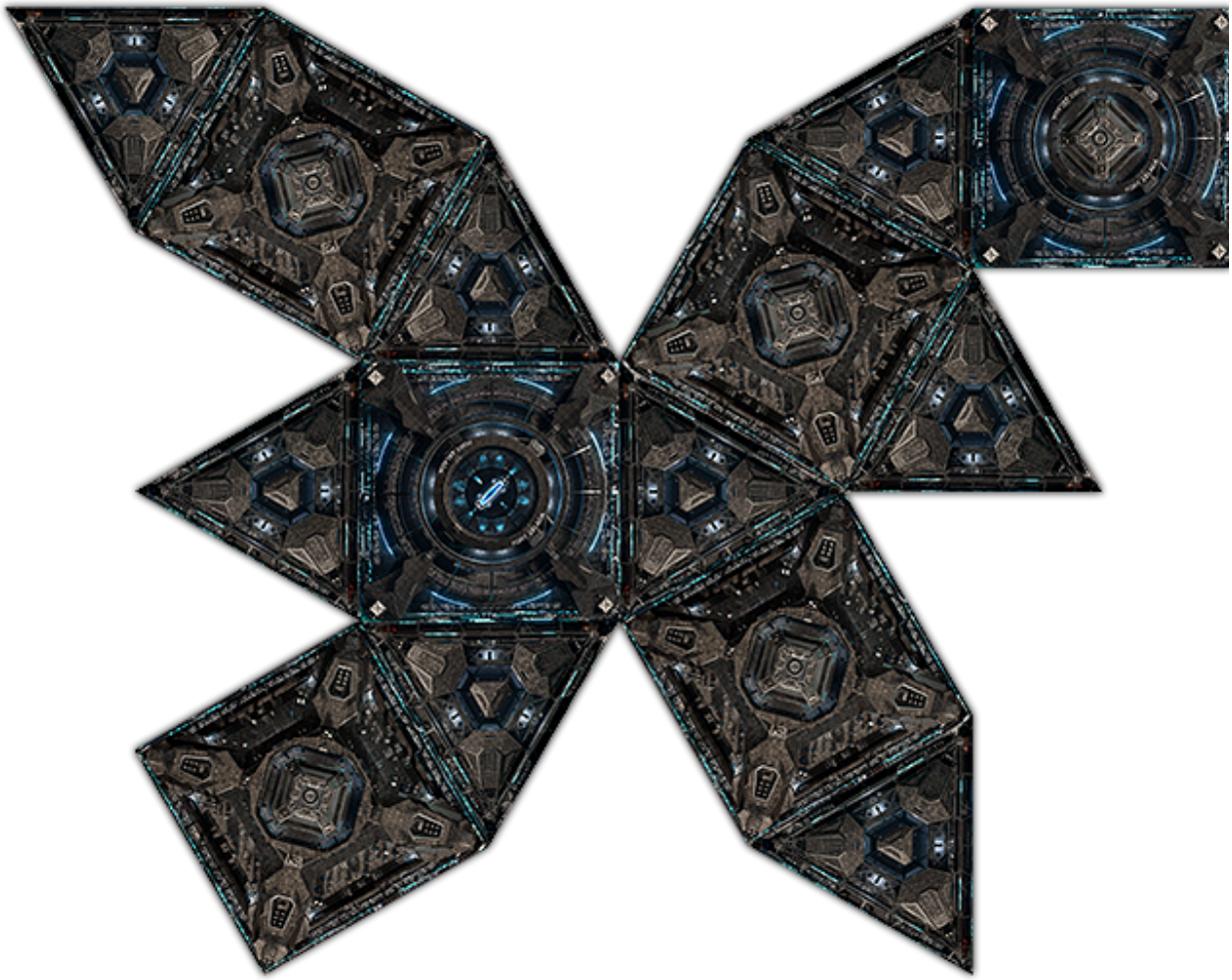
każdym kierunku, by łatwo utrzymać wroga na celowniku - czyli zachowanie jak wieżyczka obrotowa o zasięgu ruchu 360°, a nie statek). Skuteczna walka wymaga dzięki takim rozwiązaniom utrzymywania optymalnej prędkości, aby zachować pełną kontrolę nad statkiem. Poniekąd wymusza to również na obu stronach odsłonięcie na wrogi ogień największej płaszczyzny statku. Realizm prowadzenia statku może trochę ucierpiał, ale zyskała za to dynamika walki (przyznaję z pewnym bólem serca). Skręcanie w *Elite* służy głównie do wykonywania precyzyjnych manewrów pomagających przy dokowaniu oraz wspomaga celowanie.

Dokowanie i start

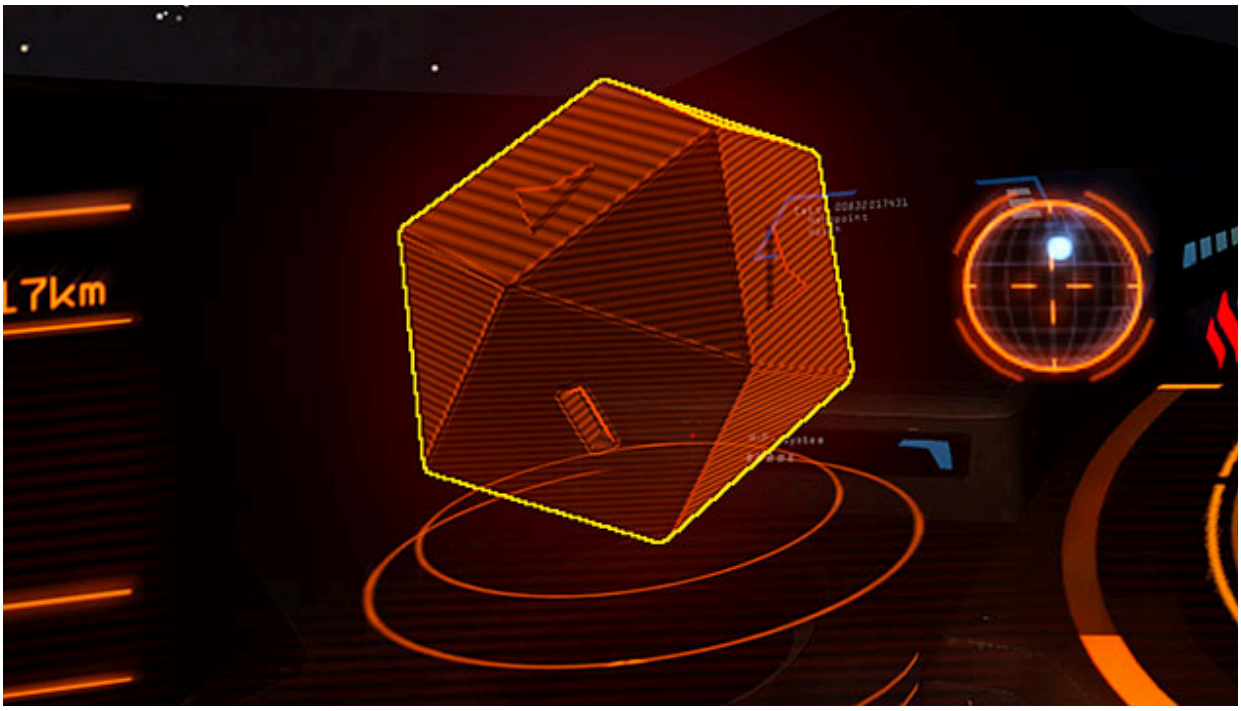
Jednym z najczęściej poruszanych tematów na forum *Elite: Dangerous* jest dokowanie, sens wykonywania tej czynności oraz poziom skomplikowania. Zacznijmy od odpowiedzi na pytanie po co jesteśmy zmuszeni do wykonywania tego manewru, zamiast np. obejrzeć krótką cut-scenkę przedstawiającą cały proces (i to najlepiej taką, którą można pominąć). Są ku temu dwa ważne powody. Po pierwsze immersja - świat Elite to tętniący życiem wszechświat, pełen ekscytujących momentów, jak również codziennej rutyny. Jedno bez drugiego nie pozwoliłoby tak bardzo zapomnieć się w tym świecie, dlatego żadna czynność czy manewr nie zostały spłaszczone i zredukowane do roli "filmiku", który wyrywa nas z iluzji. To powód bardziej ezoteryczny. Kolejnym powodem, bardziej przyziemnym i namacalnym jest bogata mechanika gry: szmuglowanie "lewych" towarów na stację, ucieczka przed pościgiem, czy nawet handel - każdy z tych elementów polega w dużym stopniu na mechanice lądowania. Początkującym graczom może wydawać się że jest to zbędne komplikowanie życia, jednak im dalej zapuszczamy się w niuanse rozgrywki, tym bardziej istotna okazuje się rola tej (zdawałoby się) żmudnej czynności. Usuńmy dokowanie z gry, a nagle

okaże się, że wiele podnoszących poziom adrenaliny aktywności traci zupełnie swój efekt. Spora część graczy narzekała, że manualne dokowanie na stacjach jest nie tylko żmudne, ale również zbyt trudne. Przyznaję, wykonywanie tego manewru za pomocą klawiatury i myszy może być bardzo podchwytliwe - przyznaję się bez bicia, mnie samemu dokowanie przy użyciu takiego schematu sterowania zajmuje nieprzyzwoitą ilość czasu. Jednak już przy użyciu kontrolera (lub dwóch), dokowanie staje się pestką. Nie da się ukryć, symulatory raczej nie lubią się z myszami - pewnie dlatego w kokpitach dzisiejszych, najnowocześniejszych nawet myśliwców piloci preferują jednak klasyczny drążek. Dokowanie jest jednak do opanowania nawet przy użyciu klawiatury i myszy, ale wymaga tego, do czego wielu graczom brakuje cierpliwości - praktyki. Ufam, że poniższe instrukcje pomogą nawet "myszowym" pilotom w opanowaniu bezpiecznej i szybkiej sztuki lądowania.

Dokowanie manualne



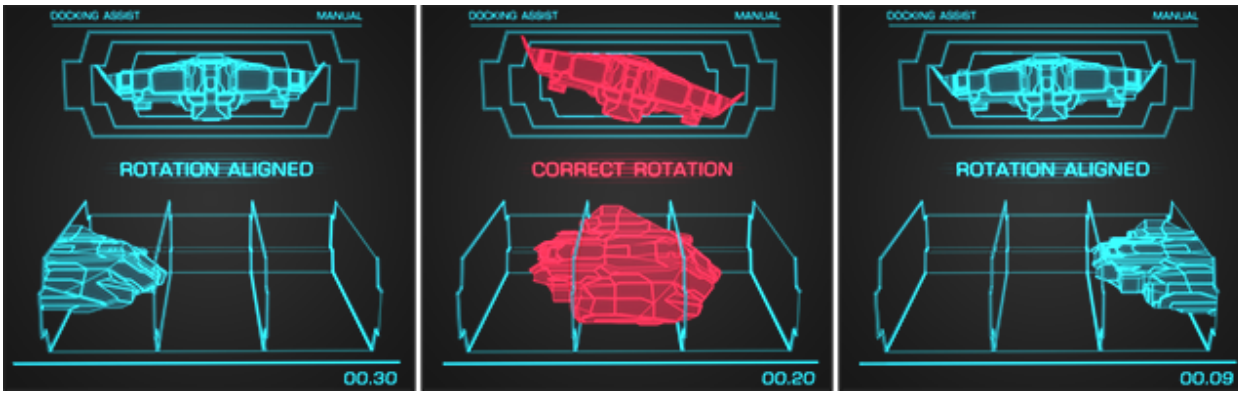
Jedno z najczęściej zadawanych pytań brzmi "jak odnaleźć wejście do stacji typu Coriolis" (to ta przypominająca kostkę do gry w AD&D). W przypadku innych stacji na pierwszy rzut oka widać gdzie jest przód a gdzie tył. Stacja Coriolis ze względu na swój specyficzny kształt może nieco utrudnić rozpoznanie. Odpowiedź jest zaskakująco prosta: każda stacja obraca się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Wystarczy przez chwilę przyjrzeć się stacji, aby znaleźć jej oś obrotu i tym samym zlokalizować fasetę, która obraca się wokół niej. Ponadto, każda stacja orbituje wokół jakiegoś ciała niebieskiego i tunel wlotowy na stację zawsze skierowany jest w stronę powierzchni tegoż ciała. Dla dodatkowego ułatwienia, ilustracja powyżej przedstawia rozłożony model stacji Coriolis.



Jeżeli mimo wszystko wciąż będziesz miał problem z odnalezieniem wejścia, po prostu zaznacz stację, a na holograficznej reprezentacji jej bryły zobaczysz strzałki, które wskazują ścianę, na której znajduje się tunel wlotowy.

Aby móc wylądować na stacji, po pierwsze musimy poprosić operatora tejże stacji o udzielenie pozwolenia na lądowanie. Aby to zrobić, należy najpierw otworzyć lewy panel interfejsu, w zakładce kontakty zaznaczyć stację i wybrać opcję "request docking". Najlepiej wykonywać tę czynność w odległości nie większej niż 8km od stacji i pod żadnym pozorem nie próbować wlatywać do niej bez pozwolenia. Próba nielegalnego wtargnięcia na stację może się dla nas tragicznie skończyć. Od momentu otrzymania pozwolenia na lądowanie będziesz miał 10 minut aby posadzić maszynę na lądowisku. Taki limit czasu został zastosowany z dwóch powodów - po pierwsze po to, aby piloci, którzy wcale nie mają zamiaru lądować nie "okupowali" w nieskończoność lądowisk potrzebnych innym statkom. Po drugie, limit czasowy jest tak długi, aby pozwolić pilotom przeczekać ewentualną kolejkę do wlotu na stację.

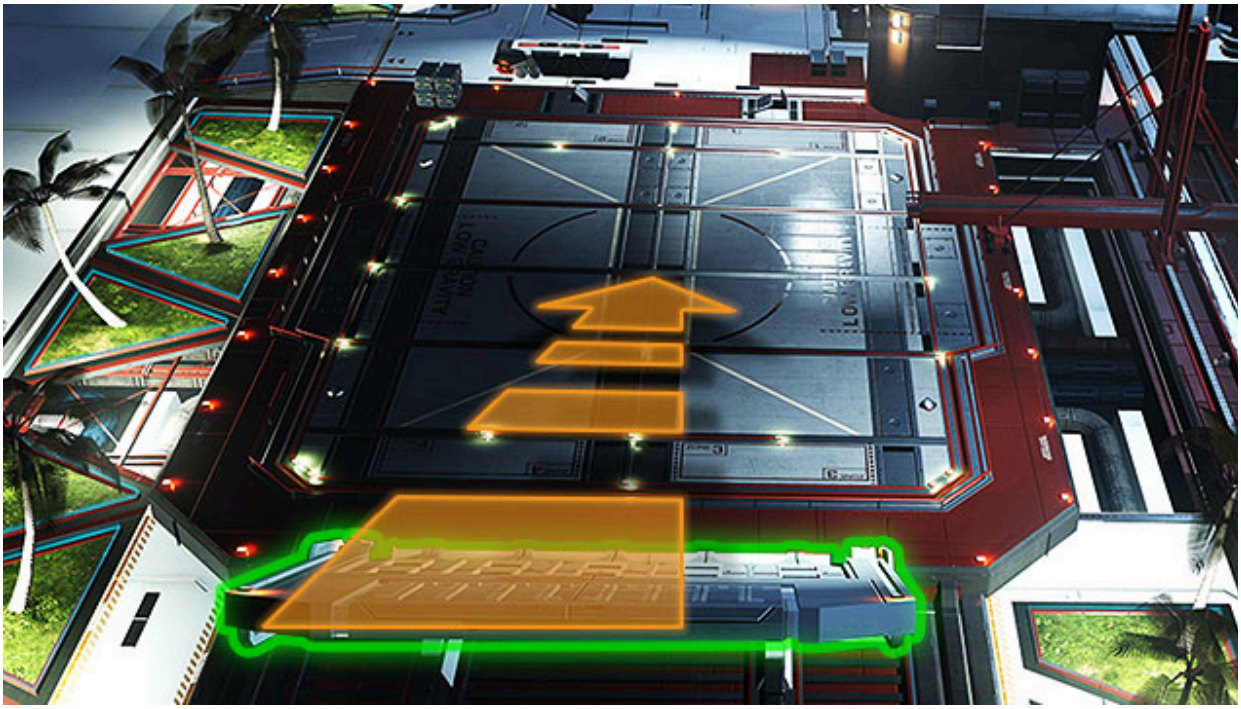
Po otrzymaniu pozwolenia, tuż nad radarem pojawi się komunikat informujący nas, na jakim lądowisku mamy posadzić statek. Z wciągniętymi węzłami uzbrojenia oraz (opcjonalnie) włączonymi światłami, ostrożnie zbliżamy się zbliżamy się do wejścia.



Powyższa ilustracja pokazuje, jak powinniśmy przeprowadzić statek przez tunel wlotowy. Najważniejsza zasadą jest delikatne obracanie naszego statku tak, aby jego obrót pokrywał się z obrotem stacji. Jest to zwłaszcza istotne w przypadku większych statków. Mniejsze statki, takie jak Sidewinder czy Eagle można śmiało przeprowadzić przez tunel nawet w poprzek, jednak pozostałe modele mogłyby się w takiej sytuacji nie tylko zaklinować, ale również ulec zniszczeniu lub przynajmniej poważnym uszkodzeniom.

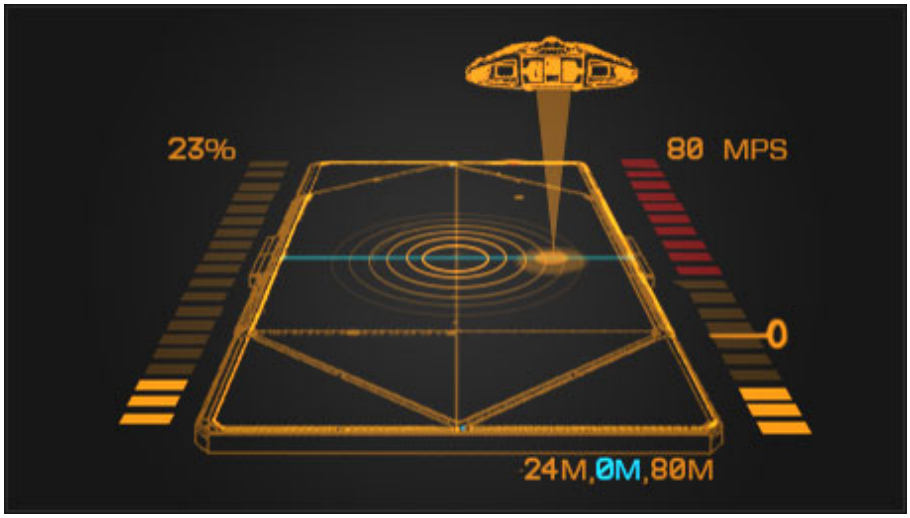
Kolejnym krokiem jest odnalezienie właściwego lądowiska. Każde lądowisko ma przypisany własny numer, który jest wyświetlony nad jego płytą w postaci dużego hologramu. Powyższy diagram pokazuje rozciętą i rozwiniętą "tubę" stacji oraz umiejscowienie poszczególnych lądowisk. Nie będę próbował doszukiwać się żadnego sensu w rozmieszczeniu poszczególnych numerów - chyba nikomu się to jeszcze nie udało. Być może jest to celowe zagranie, mające na celu zmuszenie graczy do uważnego rozejrzenia się wewnątrz stacji oraz zmniejszenia prędkości. Z punktu widzenia bezpieczeństwa graczy ma to jakiś sens. Na szczęście, tylko aktywne lądowiska wyświetlają pomarańczowy hologram pomocny w ich zlokalizowaniu. Liczba podświetlonych stanowisk zależy od ilości statków, które otrzymały w danej chwili pozwolenie na lądowanie. Zlokalizuj swoje lądowisko i zbliż się do niego powoli.

UWAGA: Nie próbuj lądować, ani nawet przelatywać zbyt blisko innych lądowisk, ponieważ za szwendanie się poza przypisaną płytą grozi kara grzywny.



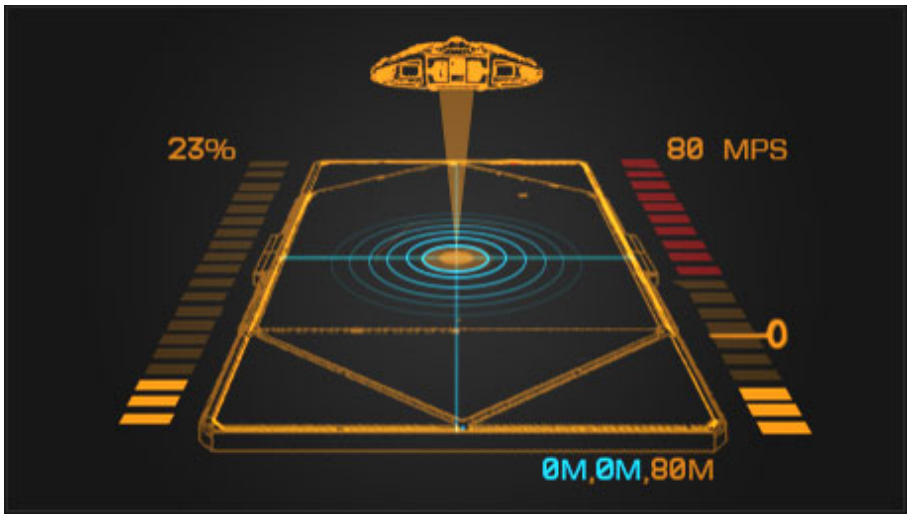
Do lądowania należy podchodzić w bardzo określony sposób. Każda płyta posiada z tyłu (czyli od strony wlotu na stację) osłonę uderzeniową, która ma za zadanie zatrzymać wyziew głównego silnika

lądujących statków, lub sam statek, jeśli pilot jest po kilku głębszych. W ten sposób najłatwiej zorientować się czy podchodzimy do lądowania z odpowiedniej strony. Kiedy już znajdziesz się w pobliży płyty lądowiska, wysuń podwozie.

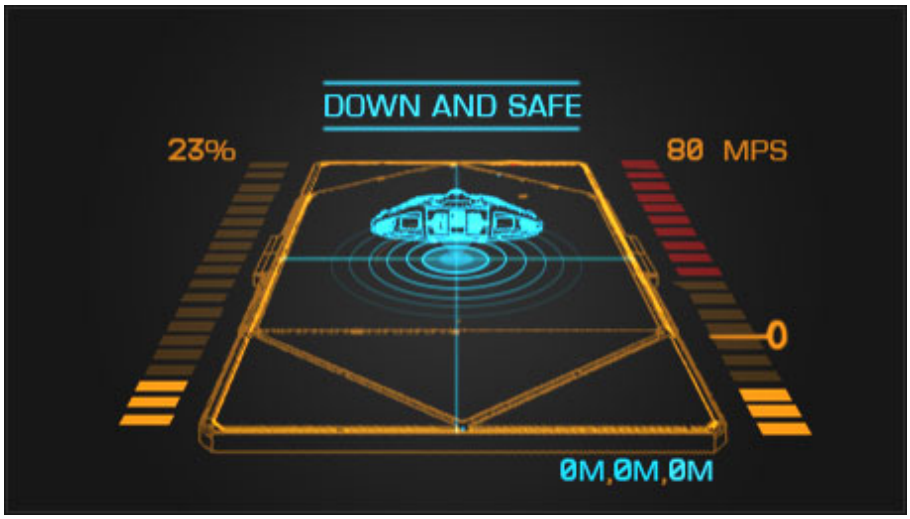


Kiedy znajdziesz się już dokładnie nad płytą lądowiska, w miejscu radaru pojawi się nieco inny hologram, przedstawiony na powyższej ilustracji. Ma on za zadanie ułatwienie Ci posadzenie statku w odpowiednim miejscu. Dane widoczne na wyświetlaczu to oczywiście środek płyty przedstawiony jako duża tarcza, miniatura Twojego statku wraz z pionową linią, prowadzącą prosto w dół oraz wskaźniki prędkości i liczniki odległości.

Lewy wskaźnik prędkości pokazuje tylko prędkość poruszania się po osiach X i Y (czyli w pionie i w poziomie). Prawy wskaźnik prędkości odzwierciedla prędkość statku w przód lub w tył. Staraj się nie przekraczać połowy maksymalnej prędkości, a wszystko powinno pójść gładko. Poniżej holograficznej płyty lądowiska znajdują się również liczniki odległości Twojego statku od środka płyty lądowiska (przedstawione w metrach). Pierwsza liczba do odległość od środka w osi X, druga w osi Z, a trzecia w osi Y. Widoczny powyżej przykład mówi nam, że statek znajduje się o 24m za daleko w prawo, idealnie na środku osi X oraz 80m za wysoko. Poprawne położenie w danej osi podświetlane jest kolorem niebieskim. Ponadto, podczas schodzenia do lądowania, w głośnikach będziesz słyszał powtarzające się pikanie. Jest to swego rodzaju dźwiękowy alarm zbliżeniowy - im bliżej płyty się znajdujesz, tym częstotliwość pikania będzie większa.



Docelowo, nasz statek powinien znaleźć się w samym środku tarczy (o czym zostaniesz poinformowany tak wizualnie jak i dźwiękowo), na wysokości nie większej niż 80m od płyty lądowiska i utrzymać taką pozycję.



Kiedy nasze koordynaty są już przynajmniej zbliżone do idealnego środka płyty, powoli i ostrożnie obniżamy lot "strejfując" w dół. Kiedy podwozie dotknie podłoża w odpowiednim punkcie, komputer przejmie kontrolę nad statkiem i "zablokuje" go w bezpiecznym położeniu. Od tej chwili manewrowanie statkiem nie będzie już możliwe, jakby podwozie zostało przyklejone do płyty lądowiska. Po wylądowaniu, w miejscu wyświetlonych "prowadnic" pojawi się główne menu stacji.

Kiedy załatwisz już swoje interesy na stacji, wybierz z menu stacji opcję "launch" i poczekaj aż Twój statek zostanie odwrócony w kierunku wyjścia i osłona uderzeniowa zostanie opuszczona. Wtedy Twój statek zostanie "uwolniony" i będziesz mógł opuścić stację, na co masz 5 minut, zanim ochrona stacji nie stwierdzi że zakłócasz ruch i nie postanowi Cię zestrzelić.

Dokowanie automatyczne

Jeśli z jakiegoś powodu chciałbyś zautomatyzować proces lądowania, pomoże Ci w tym Standardowy Komputer Dokujący. Takie ułatwienie jest zbyt kosztowna i można je znaleźć na większości stacji kosmicznych. Prawdziwą ceną, jaką przyjdzie Ci zapłacić za automatyzację jest utrata jednego z węzłów, do którego mógłbyś zamontować inny, być może bardziej pożyteczny komponent. Wybór należy do Ciebie.

Lądowanie za pomocą komputera dokującego jest dziecinnie proste. Po otrzymaniu zgody na lądowanie, zbliż się do wejścia stacji, a zobaczysz na interfejsie komunikat "zwolnij, aby automatycznie zadokować". Zmniejsz prędkość do zera, a komputer przejmie kontrolę nad statkiem i zajmie się resztą.

Podróżowanie

Frame Shift Drive

Frame Shift Drive (w dalszej części poradnika nazywany skrótem FSD) to najważniejszy komponent każdego statku. Jest to napęd umożliwiający poruszanie się z prędkością nadświetlną wewnątrz układów gwiezdnych oraz pozwala na podróżowanie między układami za pomocą skoku w hiperprzestrzeń. Ciężko sobie wyobrazić poruszanie się po naszej olbrzymiej galaktyce bez za pomocą innego środka transportu. Posługiwanie się tym napędem jest wielostopniowym procesem, ale już po pierwszym razie staje się dziecinnie proste. Należy jedynie pamiętać o zachowaniu pewnych zasad bezpieczeństwa, które omówimy w tym rozdziale. Jest również kilka rzeczy, które mogą spowodować wyrzucenie Cię z nadświetlnej i stanowią potencjalne niebezpieczeństwo. O tym również pomówimy poniżej.

Skok w hiperprzestrzeń

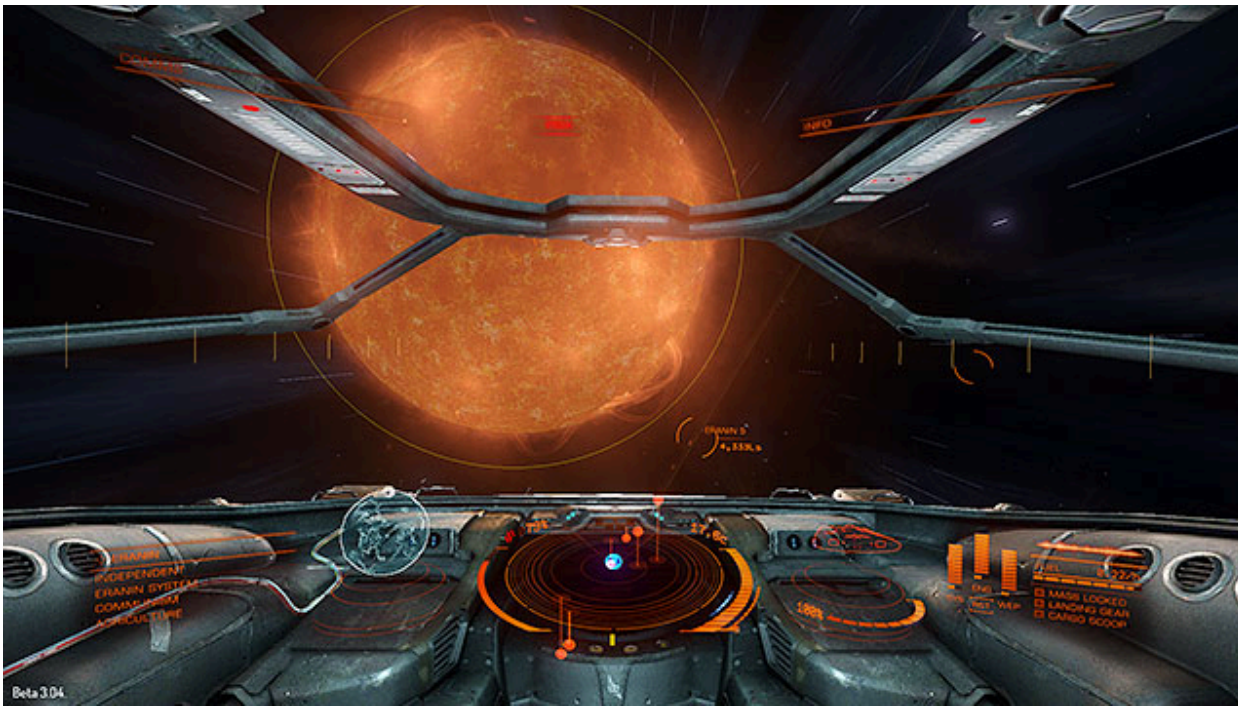
Aby móc wykonać skok, po pierwsze musimy wciągnąć węzły uzbrojenia, zbierak ładunku oraz podwozie. Kolejnym krokiem jest oddalenie się od obiektów o masie większej niż nasz statek na co najmniej 5km - inaczej będzie on poddany tzw. blokadzie masy. Po oddaleniu się od wyżej wspomnianego obiektu, kontrolka "mass locked" zgaśnie i dopiero wtedy będziemy mogli zacząć rozgrzewać FSD.

Następnie musimy wybrać docelowy układ gwiezdny w zasięgu naszego napędu (zasięg FSD możemy sprawdzić w prawym panelu interfejsu). Do tego celu wykorzystujemy zakładkę "nawigacja" z lewym panelu lub mapę galaktyki. Jeśli docelowy układ znajduje się za daleko, komputer poinformuje nas o tym fakcie. Z poziomu lewego panelu możemy od razu wybrać opcję "lock & engage hyperdrive" co spowoduje automatyczny rozruch napędu. Jeśli wybierzemy tylko opcję "lock destination" (lub wybierzemy ją z poziomu mapy galaktyki), trzeba będzie nacisnąć klawisz **[J]** aby rozpocząć procedurę skoku.

W czasie gdy napęd się ładuje, ustawiamy statek tak, aby nasz punkt docelowy widoczny był na środku ekranu. Jeśli masz trudności z ustawieniem odpowiedniej orientacji, rzuć okiem na kompas, który po wybraniu punktu docelowego pojawia się obok radaru. Ustaw statek tak, aby (pełny) niebieski punkt został wyśrodkowany na kompasie.

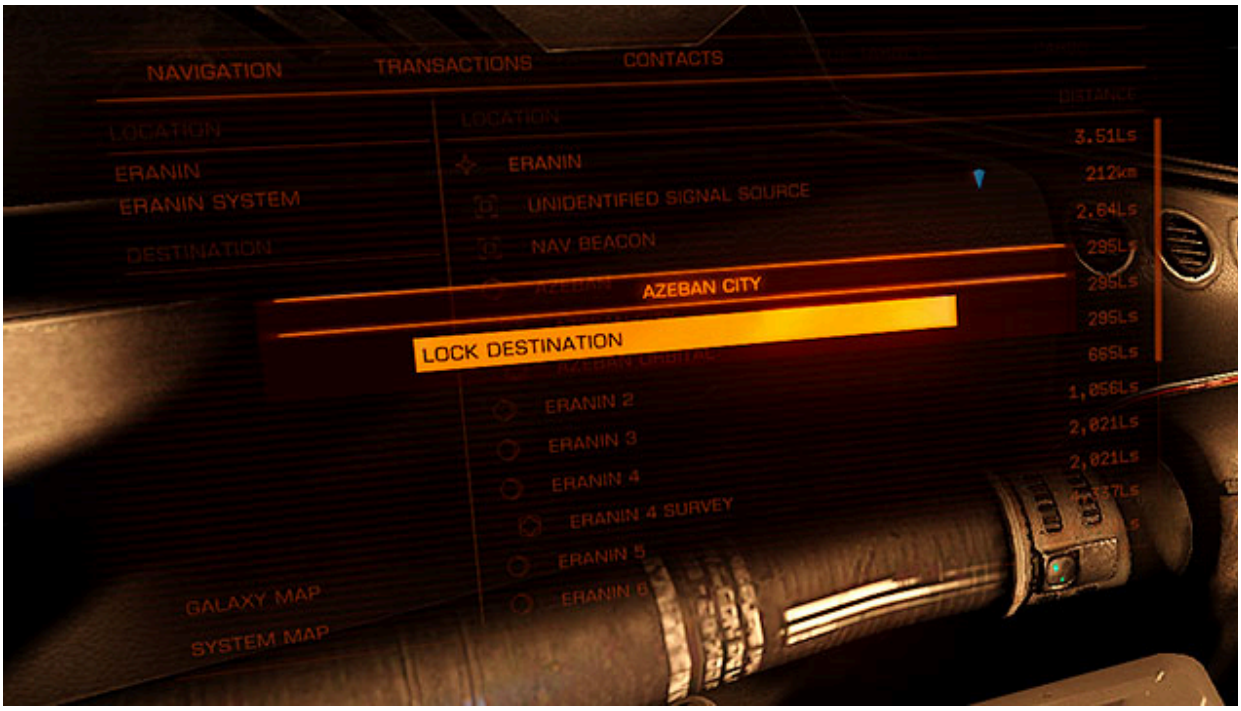
Kiedy orientacja statku będzie już prawidłowa, na ekranie pojawi się polecenie "throttle up to engage". Ustaw przepustnicę na 75% mocy silnika i poczekaj na odliczanie.

Kiedy odliczanie dobiegnie końca, statek znajdzie się w hiperprzestrzeni. W tym momencie nie można nim sterować ani zatrzymać. Pozostaje nam tylko podziwianie animacji, która jest swego rodzaju ekranem ładowania, ponieważ w trakcie skoku gra wczytuje docelowy układ gwiezdny.

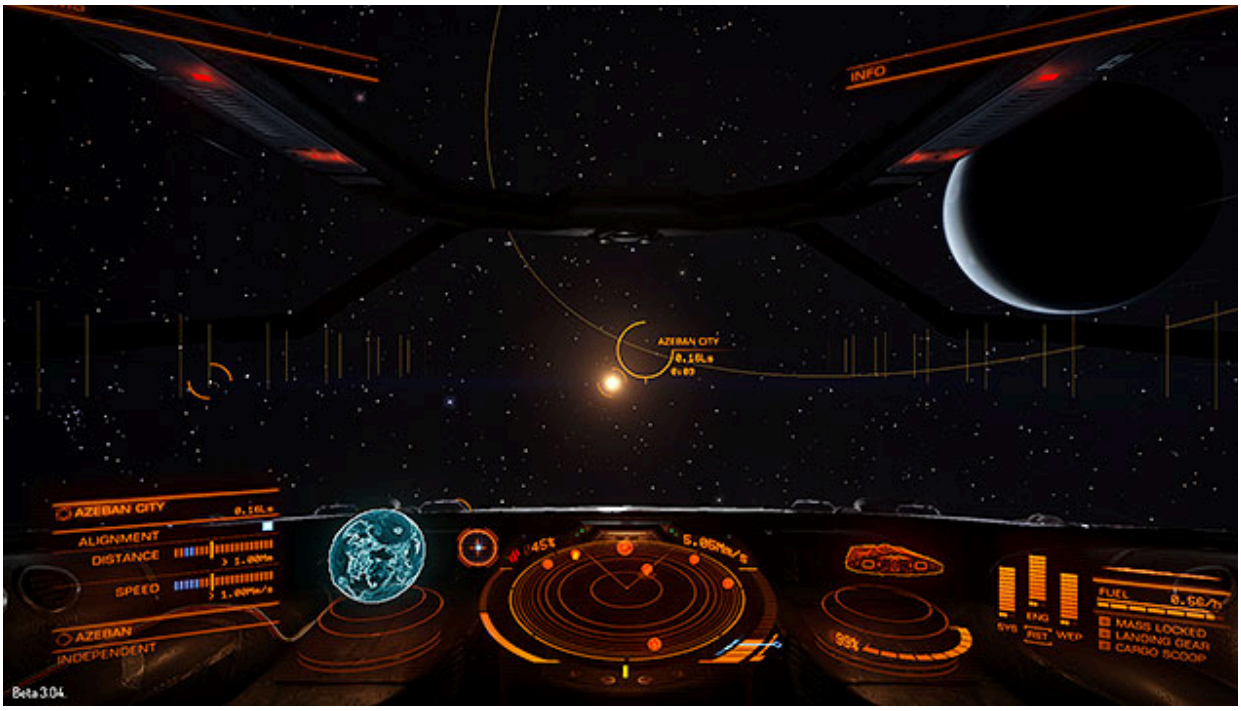


Tuż po wyjściu z hiperprzestrzeni nasz statek znajdzie się bardzo blisko głównej gwiazdy docelowego układu. Natychmiast zmniejsz prędkość, aby uniknąć potencjalnie niebezpiecznego, wymuszonego przez grawitację wyłączenia FSD. Niektóre statki (np. Eagle) mogą prawie natychmiast stanąć w płomieniach (od środka oczywiście) znajdując się tak blisko gwiazdy.

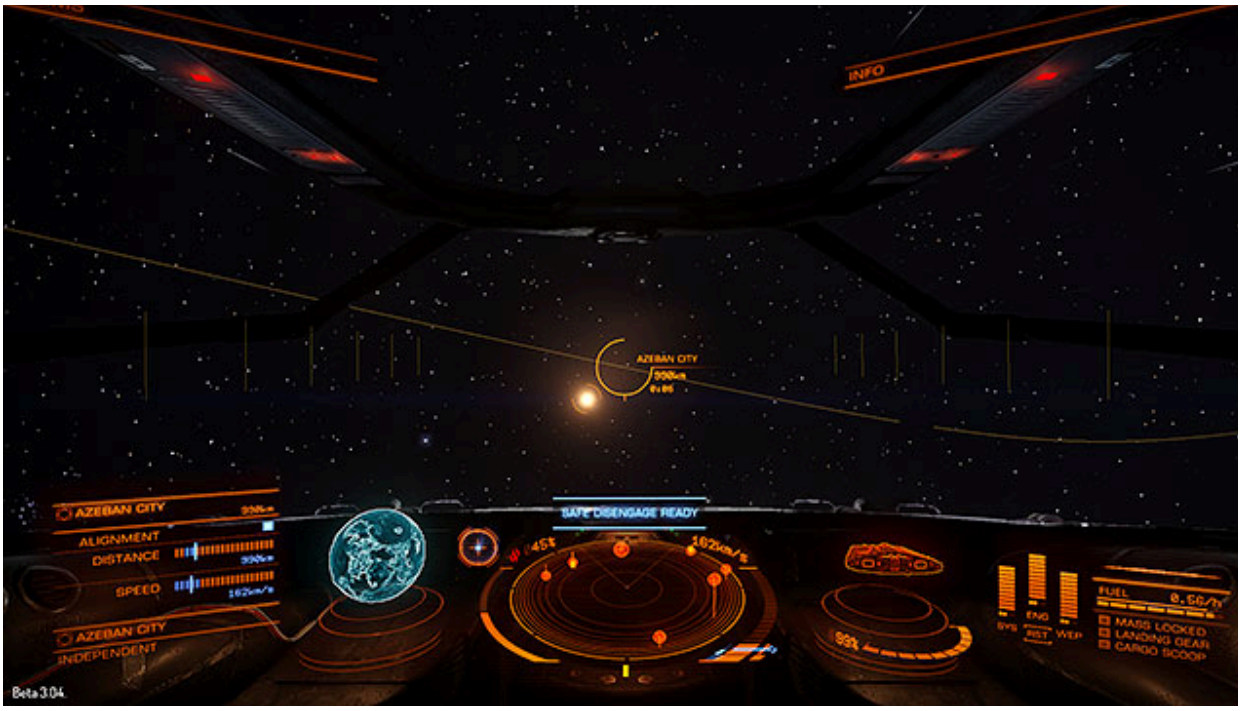
Tryb Super Cruise



Następnym krokiem jest wybór punktu przeznaczenia wewnątrz układu. Jeśli nie wykonywałeś wcześniej skoku w hiperprzestrzeń i chcesz po prostu przejść w nadświetlną, powtórz pierwsze kroki niezbędne do uruchomienia FSD opisane powyżej. Podróżowanie z prędkością nadświetlną nazywane jest trybem "Super Cruise" i służy wyłącznie do przemieszczania się wewnątrz układu gwiezdnego.

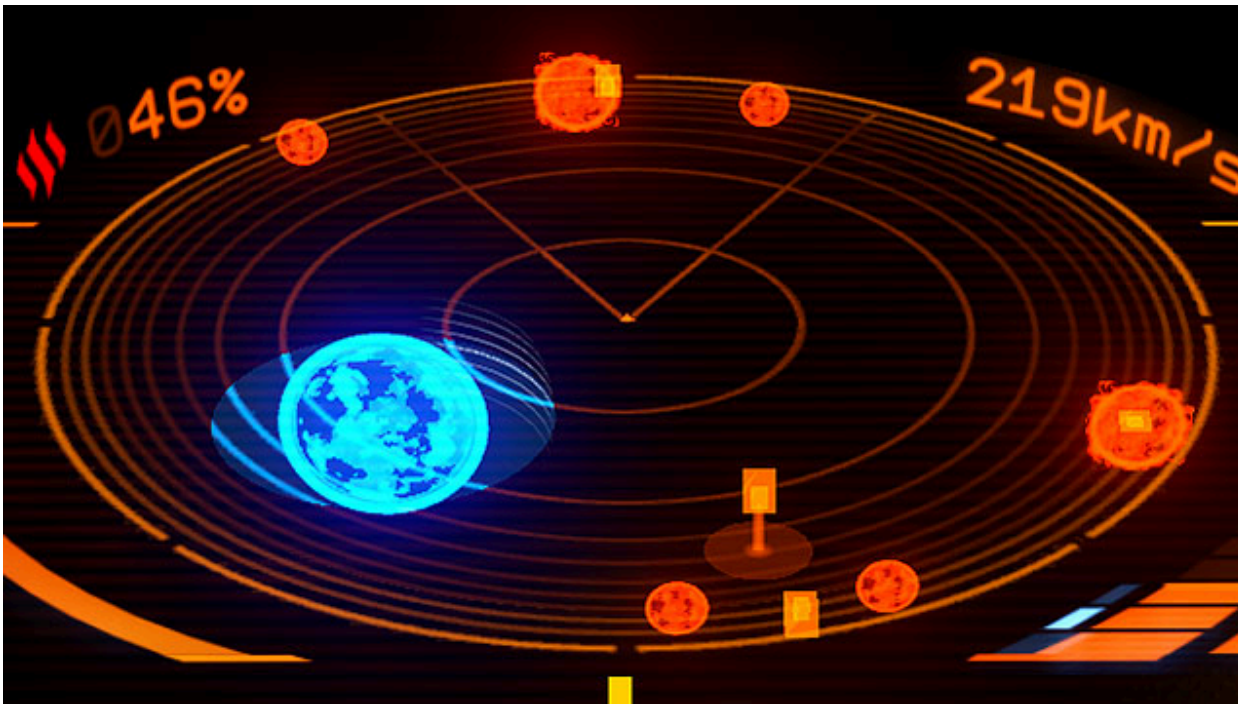


Posługując się kompasem, ustaw cel lotu tak, aby znajdował się w samym środku celownika i zwiększ prędkość do maksimum. Kiedy cel będzie znajdował się już stosunkowo blisko (ok. 8-10 sekund), zmniejsz prędkość tak, aby wskazówka prędkościomierza znajdowała się w połowie niebieskiego obszaru. Jeśli od tego momentu nie będziesz zwiększał ani zmniejszał prędkości, komputer sam zacznie ją stopniowo obniżać w miarę zbliżania się do miejsca przeznaczenia. Oczywiście optymalną prędkość możesz ustawić od razu po uruchomieniu FSD, ale jak łatwo się domyślić, podróżowanie z taką prędkością od samego początku znacznie wydłuży czas lotu. Jest to jednak wygodna i bezpieczna opcja, jeśli w tym czasie chcesz np. zajrzeć do aplikacji mobilnej *Elite: Dangerous*.

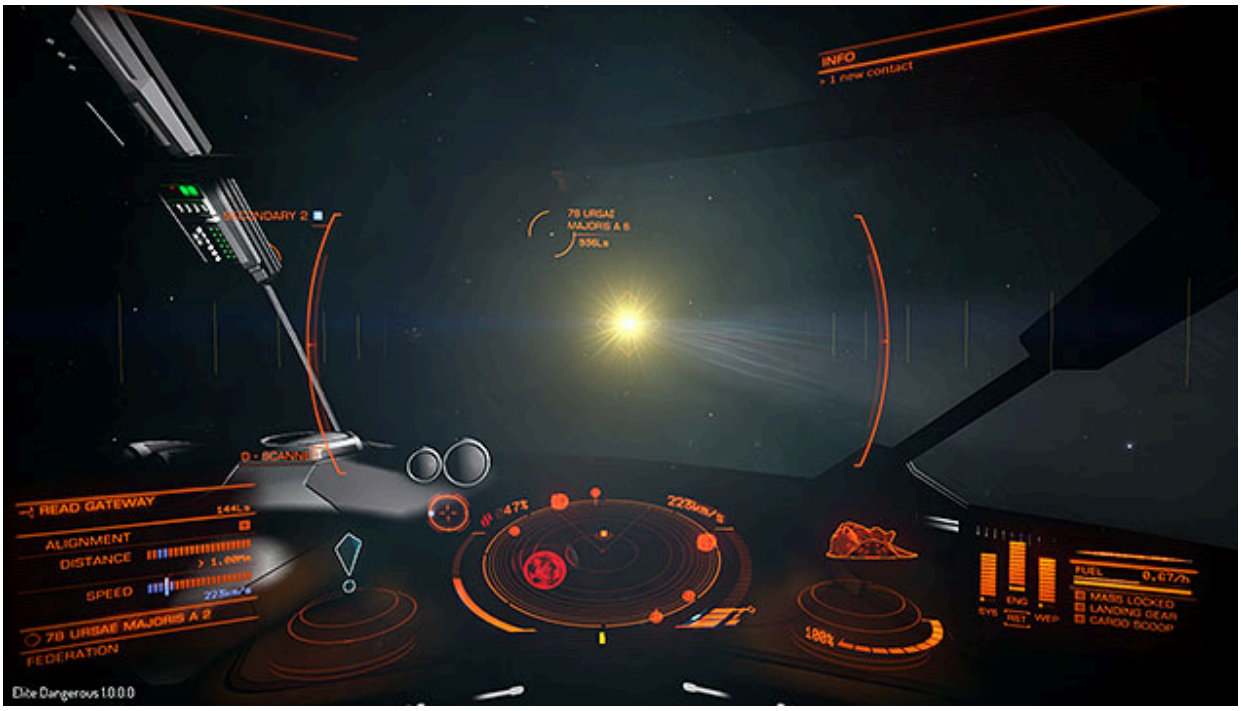


Podejście do wybranej stacji najlepiej rozpocząć od wewnętrznej strony jej orbity, ponieważ wszystkie stacje skierowane są frontem w stronę ciała niebieskiego wokół którego krążą. Gdy znajdziesz się w odległości <1Mm od celu podróży, nad skanerem pojawi się komunikat "safe disengage ready". Jeśli podejdziesz wyjścia z trybu Super Cruise ze zbyt dużą prędkością, w tym samym miejscu zobaczysz komunikat "slow down". W takim przypadku prawie na pewno "przestrzelisz" cel, przez co będziesz musiał obniżyć prędkość i zawrócić.

Bardzo pomocnym przy wychodzeniu z trybu Super Cruise narzędziem jest panel informacji o celu, znajdujący się po lewej stronie od kompasu. W trybie Super Cruise informacje o celu, które są domyślnie wyświetlane w tym miejscu zostaną zastąpione informacjami nawigacyjnymi. Najważniejsze trzy rzeczy jakie zobaczysz w tym panelu to "alignment", "distance" i "speed". Po pierwsze musisz pilnować, aby kontrolka "alignment" zawsze była podświetlona. Oznacza to, że twój statek ustawiony jest pod odpowiednim kątem do celu. Poniżej znajdują się wskaźniki "distance" oraz "speed", po których przesuwają się dwie wskazówki. Kiedy obie wskazówki znajdą się na niebieskich polach, będzie to znak, że możesz bezpiecznie opuścić tryb Super Cruise. W tym momencie możesz wyłączyć FSD (domyślnie klawiszem **[J]**), aby bezpiecznie "wyskoczyć" około 8km od punktu przeznaczenia.



Podczas podróży w trybie Super Cruise musisz zwrócić uwagę na zachowanie statku podczas zbliżania się lub oddalania się od ciał niebieskich, a nawet stacji. Grawitacja dużych obiektów powoduje nagłe przyspieszenie, jeśli lecisz w ich kierunku. Analogicznie, ta sama siła będzie Cię spowalniać, jeśli wytracisz prędkość lub rozpoczynasz lot w pobliżu takiego obiektu. Dzięki skanerowi będziesz mógł łatwo sprawdzić, czy znajdujesz się w obszarze działania "studni grawitacyjnej". Obiekty, które Cię "trzymają", wyświetlone są na skanerze w kolorze czerwonym. Po opuszczeniu studni grawitacyjnej obiektu, jego kolor zmieni się na niebieski.

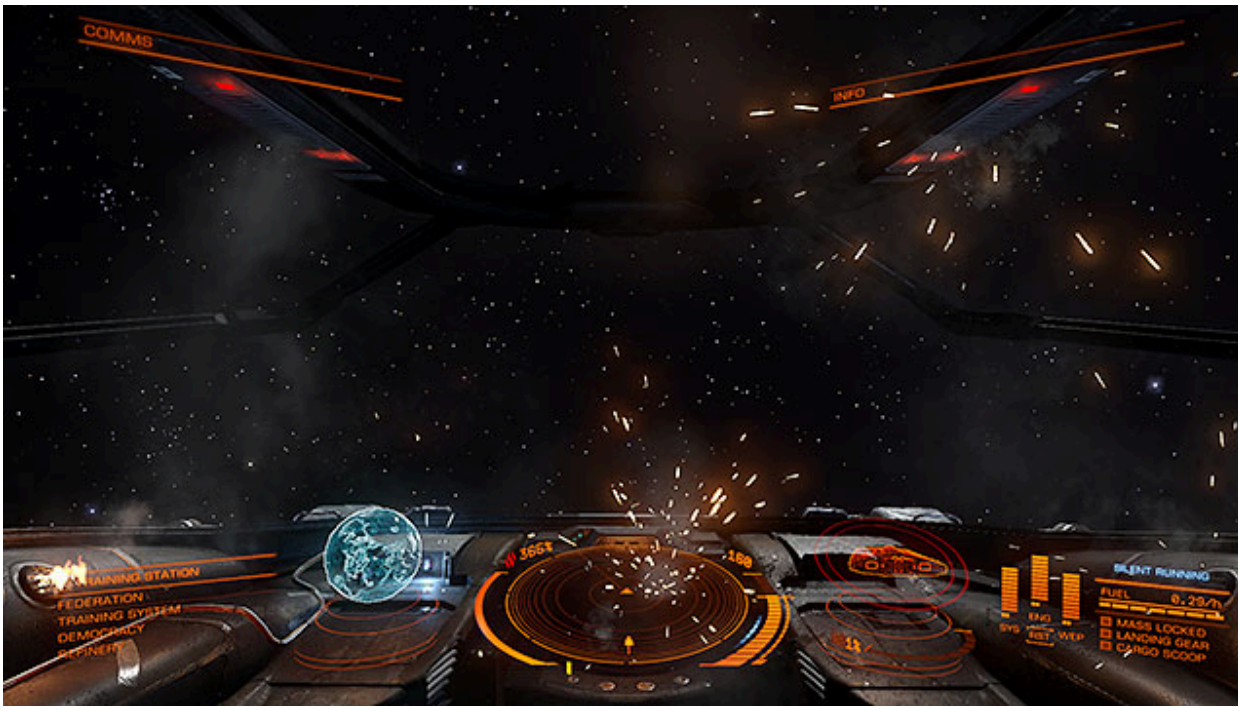


Podróżując w trybie Super Cruise natrafisz niejednokrotnie na poruszające się w różnych kierunkach jaskrawe źródła światła. Spokojnie, to nie lecące na Twoje spotkanie komety ani UFO - to po prostu inne statki, również podróżujące z prędkością nadświetlną. Warto jednak rzucić okiem na skaner i sprawdzić, czy taki statek nie próbuje usytuować się za Tobą, ponieważ może to świadczyć o tym, że ktoś próbuje przechwycić twój statek za pomocą interdykcji.

Sytuacje awaryjne

Jeśli przypadkiem wciśniesz klawisz włączający/wyłączający napęd FSD podczas podróży, odpowiednie zabezpieczenia zapobiegną wyjściu z nadświetlnej w nieplanowanych okolicznościach. Na ekranie pojawi się komunikat ostrzegający o zbyt dużej prędkości na bezpieczne wyjście. Jeśli mimo wszystko chcesz awaryjnie wyjść z trybu Super Cruise, naciśnij przycisk dwukrotnie. Ostrzeżenie to pojawia się nie bez powodu - wychodzenie z Super Cruise przy dużych prędkościach skutkuje przegrzaniem systemów oraz ich uszkodzeniem. Zazwyczaj są to uszkodzenia w granicach kilku procent, ale warto o tym pamiętać.

Jedną z sytuacji, która powoduje awaryjne wyjście z Super Cruise to np. nadmierne zbliżenie się do gwiazdy lub innego ciała niebieskiego. Zabezpieczenie to chroni nas przed śmiertelną w skutkach kolizją. Takie sytuacje są najbardziej niebezpiecznie w pobliżu gwiazd z powodu ogromnych temperatur. Mimo, że statek zostanie na czas wyrzucony z Super Cruise i tak powinieneś jak najszybciej oddalić się źródła wysokiej temperatury. W innym wypadku statek może stanąć w ogniu. Wyjątkowo niebezpieczne są "białe karły", czyli gwiazdy o mniejszych rozmiarach, ale za to ogromnej sile grawitacji, emitujące znacznie więcej energii cieplnej.



Jeśli przegrzejesz statek do tego stopnia, że w kokpicie pojawi się ogień, sytuacja nie wygląda najlepiej, ponieważ nawet jeśli uda Ci się uporać z przyczyną przegrzania, statek nadal będzie otrzymywał obrażenia. Na uporanie się z pożarem są dwie skuteczne metody. Pierwsza to jak najszybciej przejść w tryb Super Cruise, ponieważ z jakiegoś powodu zatrzymuje on pożar - niestety tylko na czas trwania podróży. Najlepiej wyskocz obok najbliższej stacji i natychmiast dokuj po czym dokonaj napraw. Druga, nieco mniej karkołomna oraz bezpieczniejsza metoda to wyłączenie systemu podtrzymywania życia w kokpicie. Brak tlenu = pożar zażegnany. Aby wyłączyć system podtrzymywania życia otwórz prawy panel interfejsu, przejdź do zakładki "moduły" i wyłącz moduł "life support". O swoje zdrowie w takiej sytuacji nie musisz się obawiać, ponieważ każdy pilot ma zapas tlenu na co najmniej kilka minut, a "zduszenie" pożaru zajmie tylko kilka chwil. Oczywiście jeśli posiadasz zamontowany system wyrzucania radiatorów, to w mgnieniu oka obniży temperaturę statku praktycznie do zera.

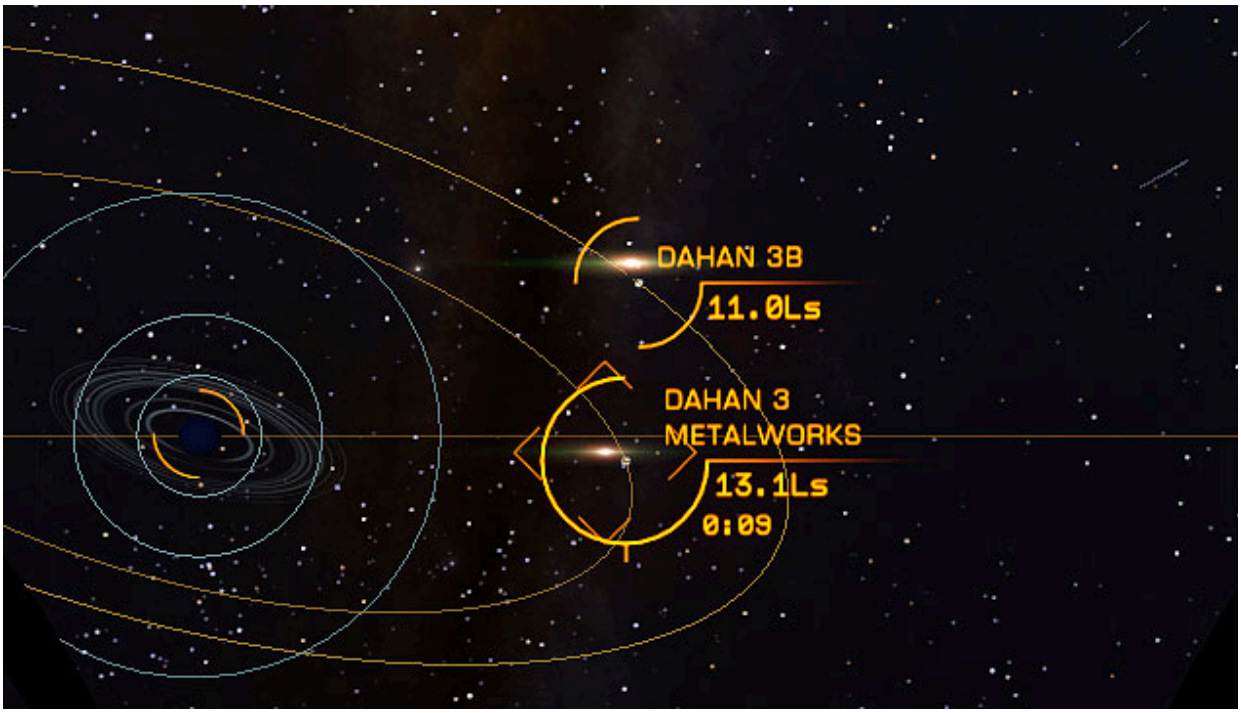
Aby bezpiecznie opuścić okolicę, w której zostałeś awaryjnie wyrzucony z trybu Super Cruise, rozgrzej napęd SFD i odszukaj na kompasie cel o nazwie "escape vetor". Oznacza on jedyny kierunek pozwalający na bezpieczne przejście w nadświetlną.

Interdykcja

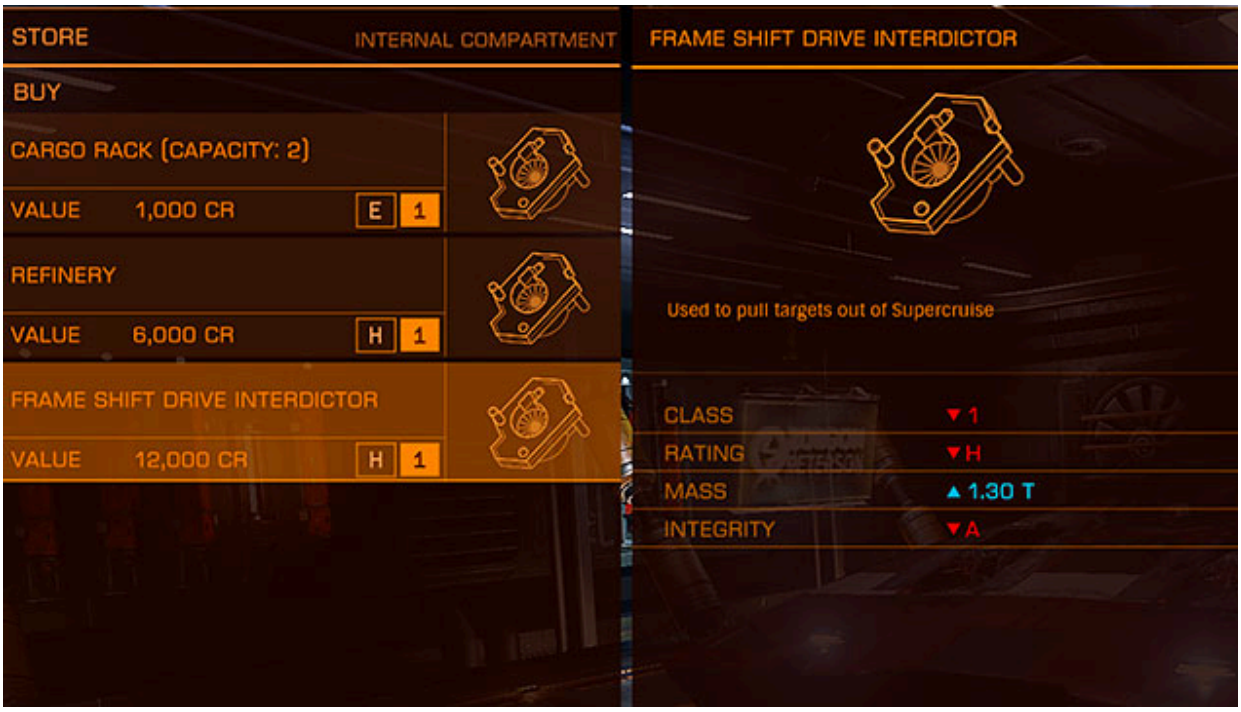
Innym powodem dla nagłego i nieplanowanego opuszczenia trybu Super Cruise jest interdykcja. Jest to mechanika, która pozwala innym graczom oraz postaciom NPC na przechwytywanie podróżujących statków - najczęściej w niezbyt przyjaznych celach (jednak zdarzają się wyrywkowe kontrole przeprowadzane przez władze). W momencie kiedy twój statek zostanie przechwycony, masz tylko kilka sekund na podjęcie decyzji czy podejmujesz wyzwanie, czy chcesz kontynuować lot. Jeśli dobrowolnie zdecydujesz się na postój, po prostu nie rób nic i skonfrontuj się z piratem lub panem władzą. Jeśli jednak nie chcesz ryzykować lub po prostu Ci się śpieszy, jest metoda na kontynuowanie lotu bez przystanków.

W krótkim przedziale czasu między zastosowaniem na twoim statku interdykcji a przymusowym wyskoczeniem z Super Cruise możesz skorzystać z "wektora ucieczki" o którym pisałem w przypadku awaryjnych sytuacji. Jak widać na powyższych obrazkach, ten sam "cel" pojawia się również w trakcie interdykcji - aby jej uniknąć, postaraj się utrzymać go w swoim celowniku do momentu, aż niebieski pasek widoczny na ekranie całkowicie się wypełni. Jest to nieco podchwytliwe, ponieważ statek wyrywany z Super Cruise wpada w niekontrolowane turbulencje, ale przy odrobinie praktyki jest to jak najbardziej możliwe. Jest to swojego rodzaju mini-gra - zatrzymujący musi utrzymać twój statek na celowniku, a Ty musisz mu się wywinąć. Im bardziej umiejętny przeciwnik, tym trudniej będzie Ci utrzymać wektor ucieczki w pobliżu celownika. Jeżeli z jakiegoś powodu punkt ucieczki znajdzie się poza twoim polem widzenia, ułatwienie stanowią trójwymiarowe elementy celownicze, które "wychylają się" w kierunku celu, niczym trójwymiarowy kompas.

Jeśli uda Ci się zachować odpowiedni kierunek lotu wystarczająco długo, wrócisz do niczym niezmąconego żeglowania (choć pewnie w tym czasie zboczysz znacznie z oryginalnego kursu), a na panelu informacyjnym pojawi się komunikat o uniknięciu interdykcji.



Interdykcję możesz również sam zastosować na innych statkach. Jest to idealne narzędzie dla każdego łowcy nagród lub pirata, pozwalające na "łowienie" również podczas podróży między stacjami. Podróżując w trybie Super Cruise niejednokrotnie spotkasz na swej drodze statki innych graczy lub postaci NPC. Widoczne są one tak na radarze jak i na ekranie w postaci czerwono-zielonkawych rozbłysków. Jeśli obcy statek znajduje się w zasięgu twoich czujników, możesz go zaznaczyć i lewym-dolnym panelu sprawdzić jego status.



Do wyrwania obcego statku z trybu Super Cruise będzie Ci potrzebny interdyktor FSD (Frame Shift Drive Interdictor), dostępny na większości stacji kosmicznych. W zależności od klasy tego urządzenia, zmienia się jego cena oraz zasięg.

Jeśli twój cel znajduje się w zasięgu interdyktora, wystarczy użyć go na zaznaczonym statku w podobny sposób w jaki używamy wszelkiego rodzaju skanerów. Przechwytywany statek może próbować zerwać się z uwięzi poprzez utrzymywanie kierunku zgodnego z wektorem ucieczki - czyli robiąc to samo co Ty możesz zrobić znajdując się w roli ofiary. Podczas gdy drugi statek próbuje umknąć, Ty musisz utrzymać go na celowniku tak długo, aż niebieski pasek widoczny na ekranie całkowicie się wypełni.

Jeśli twoje umiejętności utrzymania statku na celowniku okażą się wyższe od umiejętności ucieczki twojej ofiary, oba wasze statki zostaną wyrwane z trybu Super Cruise w bardzo małej odległości od siebie. Najlepiej od razu zwolnij aby uniknąć kolizji, lub przynajmniej zminimalizować siłę uderzenia. Teraz pozostanie Ci już tylko zrealizowanie celu, w jakim przeprowadzałeś interdykcję, a następnie powrót do trybu Super Cruise.

Zbieranie paliwa

Wykonywanie wielu skoków w hiperprzestrzeń może bardzo szybko opróżnić twój zbiornik paliwa, co jest szczególnie dotkliwe w przypadku bardzo długich podróży przez galaktykę. Można temu w prosty sposób zaradzić, unikając przy okazji przymusowych wizyt na stacjach w celu uzupełnienia zapasu paliwa. Wystarczy zaopatrzyć się w zbierak paliwa (fuel scoop). Jest to bardzo tanie urządzenie, które dostępne jest na większości stacji kosmicznych. Z jego pomocą będziesz mógł zbierać i kondensować wodór znajdujący się w pobliżu gwiazd, zamieniając go tym samym w paliwo dla twojego statku.

Aby rozpocząć zbieranie paliwa, musisz zbliżyć się do gwiazdy w trybie Super Cruise na tyle blisko, ja ile jest to bezpieczne. Optymalna odległość pozwalająca na zbieranie paliwa z największą wydajnością to ok. 1.50Ls. Proces zbierania rozpocznie się automatycznie po znalezieniu się w odpowiedniej odległości od gwiazdy - na ekranie pojawi się wskaźnik temperatury oraz napełnienia zbiornika. Szybkość zbierania podana jest w jednostkach na sekundę, widocznych z prawej strony paska oznaczonego etykietą FUEL, a jej maksymalna wartość dla niskiej klasy zbieraka to 30.00/s. Po osiągnięciu tej wartości nie ma sensu zbliżać się do gwiazdy jeszcze bardziej, ryzykując bardzo szybkie przegrzanie a nawet spalenie statku. Zbierając paliwo zawsze staraj się utrzymywać temperaturę statku poniżej 100%, a jeśli trzeba, oddal się od gwiazdy. Lepiej zbierać paliwo nieco wolniej, ale za to zmniejszyć ryzyko uszkodzeń.

Oprócz paska widocznego na środku ekranu, napełnienie zbiornika jest również odzwierciedlone na panelu znajdującym się w prawym-dolnym rogu pulpitu. Pasek głównego zbiornika paliwa miga podczas zbierania wodoru. Kiedy już całkowicie się wypełni, możesz spokojnie ruszać w dalszą podróż. Korzystanie z naturalnych źródeł paliwa to doskonałe rozwiązanie dla odkrywców, kupców, oraz każdego kto rzadko zagląda na stacje kosmiczne i nie chce przerywać sobie długiego lotu. Oczywiście inwestycja w zbierak paliwa wiąże się również z dużą oszczędnością kredytów, które trzeba byłoby wydać na tankowanie.

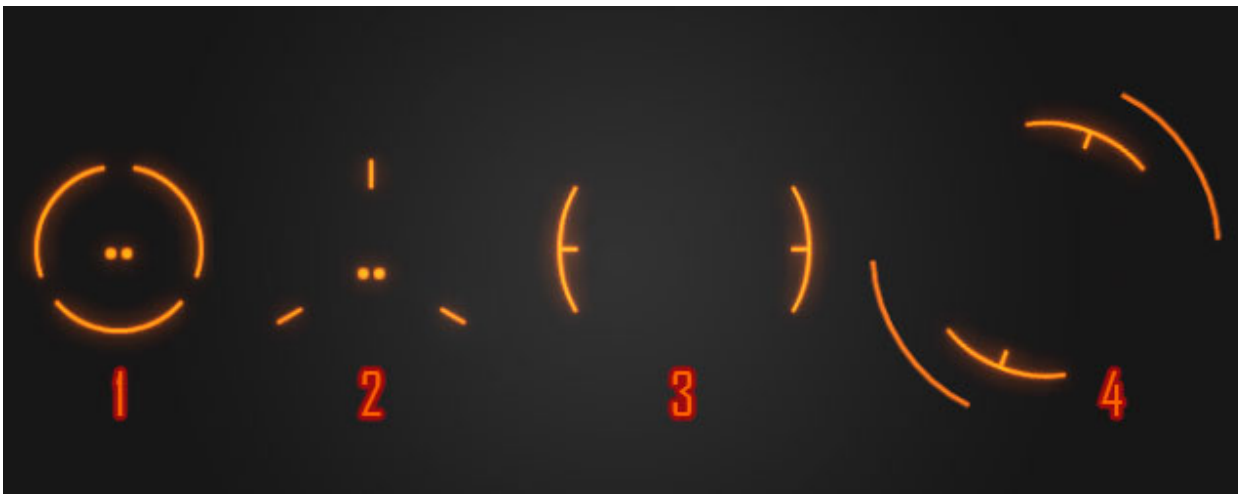
Prędkość zbierania paliwa zależy od klasy oraz wskaźnika wydajności i waha się od 30/s (klasa 1/wskaźnik C) do 120/s (klasa 4/wskaźnik D), ale uwaga: nie każdą gwiazdę można "wydoić"! Nie jest to możliwe np. w przypadku białych karłów. Podczas długich podróży bez przystanków warto mieć to na uwadze i dobrze zaplanować trasę. Informacje o klasyfikacji gwiazd znajdziesz oczywiście na mapie galaktyki, a poniżej znajduje się wykaz gwiazd "dobrych i złych":

Gwiazdy **nadające się** do zbierania paliwa	Gwiazdy **nie nadające** się do zbierania paliwa
A	DA
B	DC
F	Y
G	T
K	L
M	TTS
O	Gwiazda Neutronowa
	S

Uzbrojenie i walka

Handel, eksploracja, górnictwo to może ciekawe i angażujące aktywności, ale każdy z nas będzie chciał w końcu wyciągnąć broń i postrzelać do bandziorów (albo i "tych dobrych"). Czy to w obronie własnej czy z własnej inicjatywy - niezależnie od motywacji warto być do walki dobrze przygotowanym. Oczywiście nic nie zastąpi praktyki, ale ten rozdział pomoże (zwłaszcza nowicjuszom) ogarnąć temat walki w kosmosie oraz rodzajów uzbrojenia w *Elite: Dangerous*.

System celowniczy



Zacznijmy od podstaw. Co to jest celownik, każdy wie, ale w *Elite* sprawa jest skomplikowana nieco bardziej niż w przeciętnej strzelance. Celowników w grze jest praktycznie tyle, ile jest typów uzbrojenia i w zależności od rodzaju zastosowanego w broni węzła uzbrojenia (hardpoint) zachowują się one zupełnie inaczej.

1. Broń kinetyczna używa okrągłego celownika. Dwa pomarańczowe punkty w środku odpowiadają za każdą z zamontowanych broni oraz oddają ich rozmieszczenie na kadłubie. Dwa to oczywiście tylko przykład - w niektórych przypadkach może to być sześć i więcej. Daje nam to dobre rozeznanie w tym jak zachowuje się każde z działek.
2. Broń energetyczna (a raczej termiczna) używa celownika w kształcie odwróconej litery Y. Jeśli używamy broni kinetycznej oraz termiczne w tym samym czasie, oba celowniki idealnie się do siebie dopasowują tworząc spójną całość (stąd przerywane linie tworzące koło w przypadku broni kinetycznej.
3. Kolejny typ celownika przypisany jest do rakiet, torped, min, itp. - innymi słowy do wszelkich pocisków rakietowych oraz ładunków wybuchowych, nienaprowadzanych (dumb fire).
4. Ostatni celownik na naszej liście jest animowany i przypisany jest rakietom lub torpedom z naprowadzaniem. Kiedy komputer zaczyna namierzać przeciwnika, wewnętrzna oraz zewnętrzna część obracają się w przeciwnych kierunkach do czasu, aż

zewnętrzna część zacieśni się wokół wewnętrznej części, co sygnalizuje (wraz z odpowiednim dźwiękiem), że cel został namierzony i wystrzelona rakieta będzie go ścigać.

To tyle jeśli chodzi o wizualne zapoznanie się z celownikami, ale to nie koniec. Inaczej zachowują się celowniki dla broni zamontowanej na ruchomym węźle, a inaczej dla broni nieruchomej. Przy okazji przechodzimy teraz do trzech rodzajów węzłów uzbrojenia, które radykalnie różnią się między sobą.

Ruchome węzły uzbrojenia

Broń na ruchomym węźle (gimbaled hardpoint) samoczynnie podąża za celem w określonych granicach. Dodatkowo, każda zamontowana broń działa niezależnie od siebie. Na powyższym obrazku widać to doskonale - kiedy mój celownik zbliżył się do celu, broń posiadająca odpowiedni zakres ruchu (w tym wypadku prawe działko) natychmiast zaczęła śledzić cel i jej osobny celownik "przykleił" się do niego. Widać tu również jaki jest mniej więcej zakres ruchu takiej broni. Automatyczne śledzenie celu nie oznacza wcale, że komputer będzie wszystko robił za Ciebie, ale na pewno bardzo ułatwia życie. Wszystko ma jednak swoją cenę - broń ruchoma pożera więcej mocy z

generatora, szybciej się przegrzewa i zadaje nieco mniejsze obrażenia. Zakres ruchu broni zależy w dużym stopniu od umiejscowienia węzła na kadłubie statku. Najlepiej sprawdzają się w takim wypadku węzły znajdujące się jak najbliżej dziobu i najlepiej jeszcze, aby były umiejscowione na "nadwoziu". Ruchoma broń zamontowana pod statkiem, w dodatku gdzieś daleko z tyło będzie miała bardzo utrudnione śledzenie celu, ponieważ najzwyczajniej w świecie kadłub statku będzie zasłaniał jej widok. Broń montowana na takim typie węzła zużywa więcej mocy, ponieważ część zasilania pochłaniana jest przez silniki sterujące bronią.

Nieruchome węzły uzbrojenia

Drugim, bardziej klasycznym rozwiązaniem w przypadku uzbrojenia są węzły nieruchome (fixed hardpoint). Taki sposób celowania powinni znać wszyscy starzy wyjadacze gatunku. W tym wypadku broń nie podąża już sama za celem, ale to pilot musi dokonywać niezbędnych korekcji. Na szczęście z pomocą przychodzi interfejs, pozwalający na zmianę sposobu namierzania. Sposób celowania możemy zmienić w prawym panelu interfejsu, w zakładce "funkcje". Do dyspozycji mamy dwa znacząco różniące się od siebie metody: leading (wyprzedzająca) oraz trailing (podążająca).

W przypadku metody wyprzedzającej, jak sama nazwa wskazuje, aby trafić w poruszający się cel będziemy musieli celować z wyprzedzeniem, a komputer będzie nam pomagał wyświetlając mały celownik znajdujący się przed celem. Tak przynajmniej sprawa wygląda w przypadku broni kinetycznych. Z bronią energetyczną jest nieco łatwiej, ponieważ nie wystrzeliwuje ona pocisków, które potrzebują czasu aby sięgnąć celu, a zatem i wyprzedzanie jest zbędne. W takim przypadku celujemy po prostu w kadłub statku, a wiązka lasera poruszająca się z prędkością światła trafia w niego natychmiast. Metoda wyprzedzająca to pamiątka po starych symulatorach i ma jedną ogromną wadę: im szybciej porusza się cel, tym dalej od niego znajduje się pomarańczowy punkt w który musimy celować. Czasami do tego stopnia, że samego statku przeciwnika w ogóle nie widzimy, bo np. zasłania go pulpit.

Metoda podążającego celownika może być nieco łatwiejsza w obsłudze i jest faworytką wśród wielu graczy. W przypadku tej metody nie mamy już do czynienia z wyśrodkowanym celownikiem ani nie gonimy po ekranie za małym punkcikiem wyprzedzającym cel. W tym wypadku to sam celownik jest ruchomy i wyświetlany jest w taki sposób, aby gracz musiał umieścić celownik na przeciwniku. Broń wyprzedza cel w dokładnie taki sam sposób jak w przypadku poprzedniej metody (co widać na obrazku powyżej) - zmieniła się tylko forma wizualna. Taką samą metodę stosują piloci dzisiejszych myśliwców, ponieważ jest ona łatwiejsza w opanowaniu i pilot skupia wzrok na przeciwniku, a nie na pustej przestrzeni przed nim. Zwiększa to znacznie orientację sytuacyjną, ponieważ patrząc na cel łatwiej przewidzieć nam jego kolejne posunięcie. Podobnie jak w przypadku poprzedniej metody, użycie broni energetycznej całkowicie eliminuje konieczność jakichkolwiek korekcji i celujemy po prostu w środek ekranu.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną, ważną informację odnośnie samych nieruchomych węzłów uzbrojenia. Ich nazwa nie jest w 100% zgodna z prawdą. Co prawda broń zamontowana na takim węźle nie śledzi przeciwnika, ale w niewielkim stopniu wspomaga celowanie z dwóch lub więcej dział na raz poprzez skupianie wszystkich broni w

jednym punkcie przecięcia (coś jak ogniskowa w aparacie fotograficznym), którym jest oczywiście nasz cel. Gdyby nie to, często mielibyśmy do czynienia z sytuacją, w której statki z szeroko rozstawionymi działkami miałyby problem z trafieniem w cel ze wszystkich broni na raz - zwłaszcza jeśli statek naszego przeciwnika jest węższy niż nasz. Takie problemy czasem i tak się przytrafiają, ale tylko podczas walki na ekstremalnie krótkich dystansach, ponieważ osi dwóch lub więcej broni mogą zwyczajnie nie nadążyć za celem.

Samobieżne węzły uzbrojenia

Ostatnią klasą węzłów uzbrojenia są wieżyczki. Są to oczywiście wieżyczki samobieżne i działają podobnie jak węzły ruchome, z tą różnicą, że mają znacznie większy zakres obrotu i mogą działać zupełnie niezależnie od pilota. Piszę mogą, ponieważ pilot może skonfigurować wieżyczki na trzy sposoby.

Ogień naprzód (forward fire): w tym trybie, wieżyczki działają jak broń nieruchoma i pilot sam musi wykonywać korekty.

Tylko wybrany cel (target only): w tym trybie wieżyczki będą automatycznie atakować tylko aktualnie zaznaczony cel.

Dowolny cel (fire at will): wieżyczki pracujące w tym trybie będą śledzić każdy cel znajdujący się w ich zasięgu i automatycznie go atakować.

Taki model węzłów uzbrojenia najczęściej stosuje się na masywnych statkach takich jak Anaconda (rzadziej Cobra), ponieważ w pewien sposób rekompensuje to małą zwrotność maszyny. Słabą stroną węzłów samobieżnych jest ich duży pobór mocy. W końcu pracują one praktycznie nieprzerwanie i śledzą cele na dużym obszarze.

Mapa Galaktyki

Z mapą galaktyki dobrze zaprzyjaźnić się jak najwcześniej, ponieważ bez tego przydatnego narzędzia nie trudno zgubić się w galaktyce złożonej z ponad 400 bilionów układów gwiezdnych. Mapa pozwala na planowanie dłuższych tras, dzięki czemu wykonywanie wielu mniejszych skoków prowadzących do celu staje się rozwiązaniem znacznie wygodniejszym od wybierania nowego celu "pośredniego" po wykonaniu każdego skoku. Mama służy również do planowania tras handlowych, ponieważ zawiera podstawowe informacje o gospodarce oraz eksporcie/imporcie widocznych na niej układów.

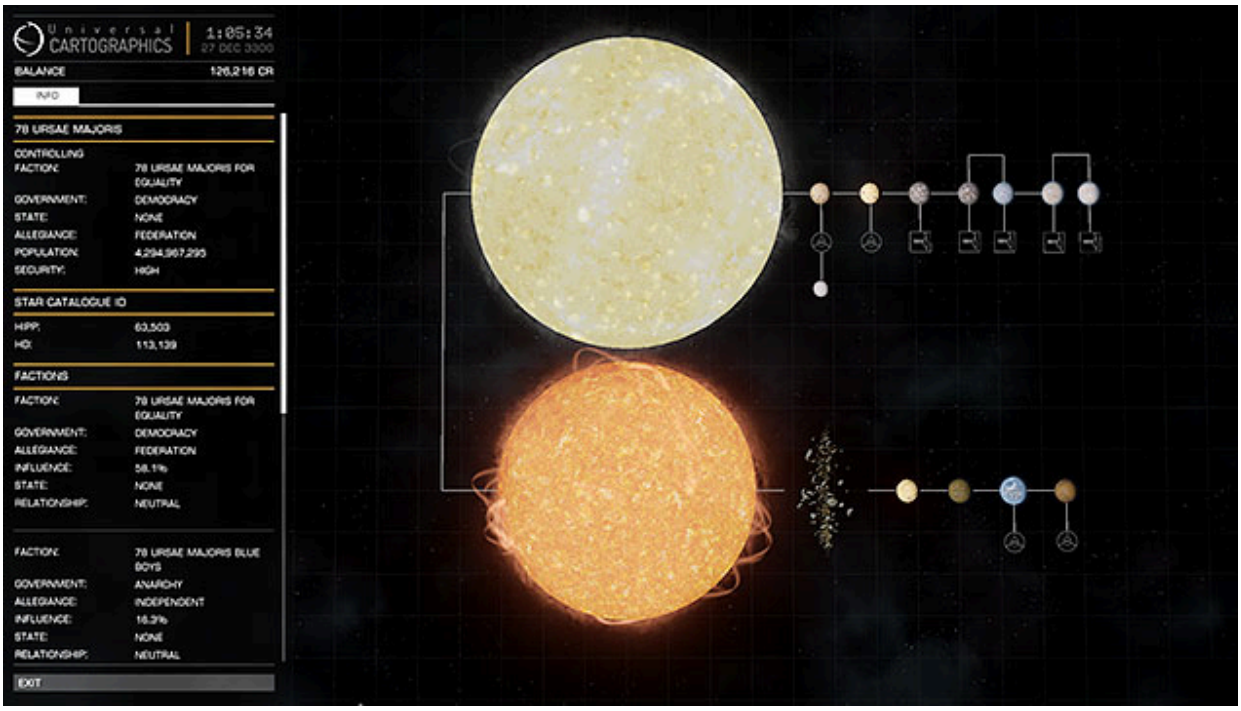
Pierwsze co zobaczysz po otworzeniu okna mapy (sugeruję przypisanie klawisza **[M]** do tej funkcji, ponieważ domyślnie mapę można otworzyć tylko z poziomu lewego panelu w zakładce nawigacja) to stosunkowo niewielki obszar wokół systemu w którym się znajdujesz oraz legendę wraz z opisem. W zakładce info znajdziesz podstawowe informacje o zaznaczonym układzie gwiezdnym:

- klasyfikację gwiazdy
- przynależność do frakcji
- typ gospodarki
- ustrój polityczny
- liczbę populacji
- intensywność ochrony
- krótki opis układu

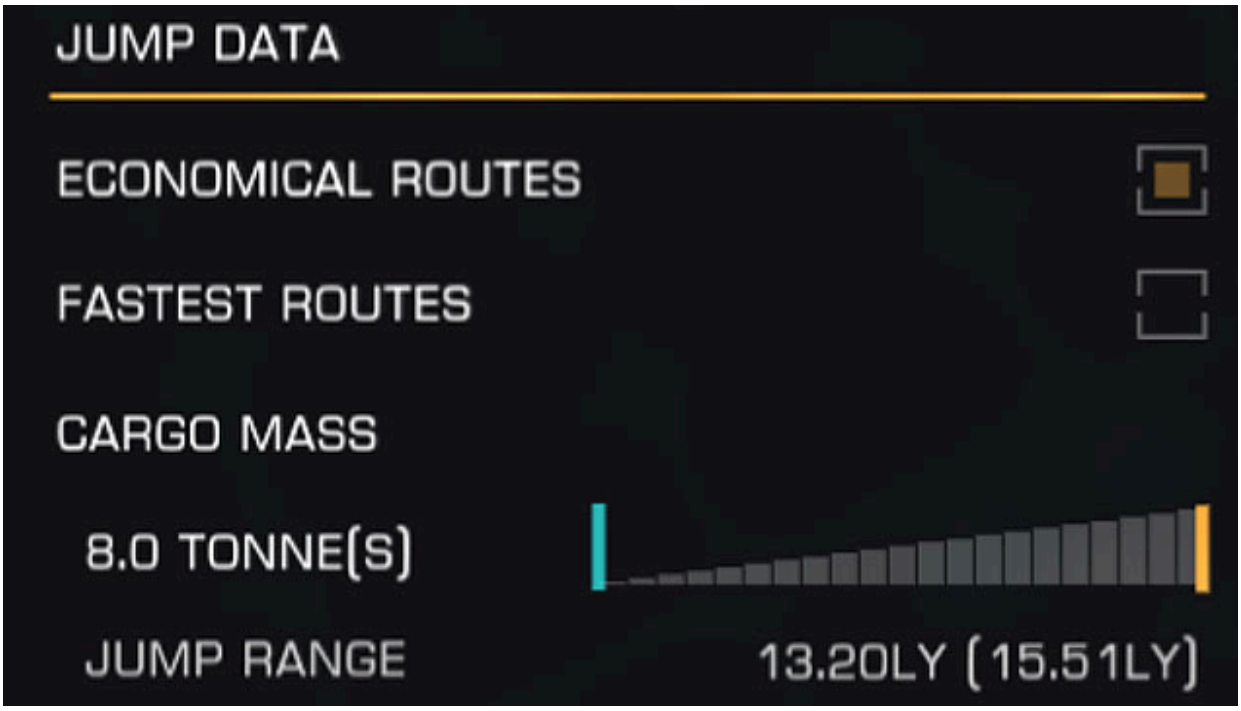
Dla każdego najważniejsza będzie inna informacja, w zależności od fachu jaki sobie wybrał. Piraci będą zainteresowani informacją o intensywności ochrony, handlarzy będzie interesował rodzaj gospodarki, itp. Tak czy inaczej, każdy powinien znaleźć tutaj informację której szuka.

W okienku, które pojawia się obok zaznaczonego układu zobaczysz nazwę układu, odległość do niego mierzoną od miejsca w którym się znajdujesz oraz pięć przycisków. Ich funkcje to kolejno: zaznaczenie układu, wyznaczenie trasy lotu (od miejsca w którym się znajdujesz obecnie), szczegółowa mapa układu, zakup danych kartograficznych (permanentny) oraz zakup danych handlowych (ważne przez 24 godziny).

Ostatnie dwa przyciski są wyjątkowo istotne dla tych, którzy nie zajmują się odkrywaniem oraz dla handlarzy. Zakup danych kartograficznych pozwala na podejrzenie dokładnej mapy danego układu, wraz ze wszystkimi obiektami, które się w nim znajdują. Zakup danych handlowych pozwala natomiast na uzyskanie informacji na temat importowanych/eksportowanych towarów. Owe dane ważne są tylko przez 24 godziny, ponieważ gospodarka nie stoi w miejscu i przez całą dobę sytuacja na rynku może się diametralnie zmienić. Jeśli któryś z przycisków podświetlony jest na czerwono, oznacza to, że na stacji na której się znajdujesz nie możesz zakupić właściwych danych.



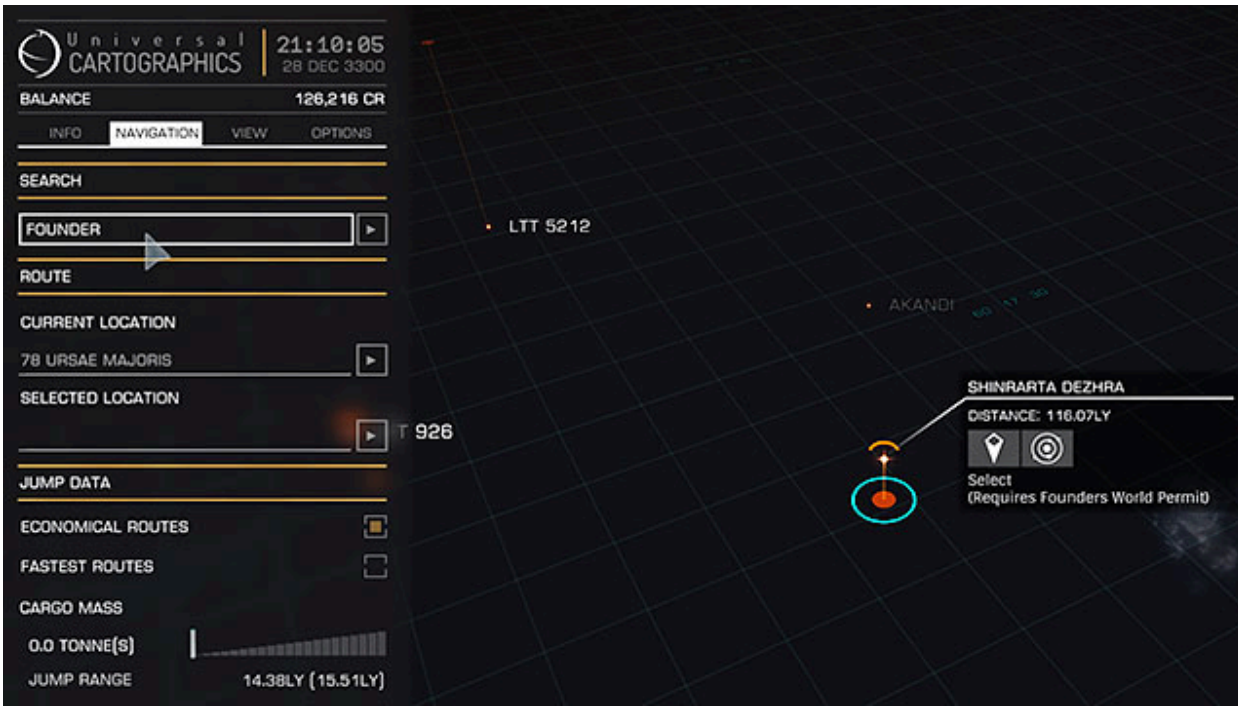
Jeśli interesują Cię bardzo szczegółowe informacje na temat danego układu, wystarczy że klikniesz przycisk "system view" pojawiający się po najechaniu myszą na gwiazdę. Znajdziesz tutaj schematyczną mapę samego układu, wraz z planetami, księżycami, pasami asteroidów i stacjami. W legendzie znajduje się bogactwo informacji tak dla pasjonatów astronomii, jak i dla profesjonalnych kupców. Kliknięcie na dowolnym obiekcie w tym oknie spowoduje wyświetlenie najdrobniejszych nawet szczegółów, od czasu trwania cyklu orbitalnego po listę towarów eksportowych (w przypadku stacji).



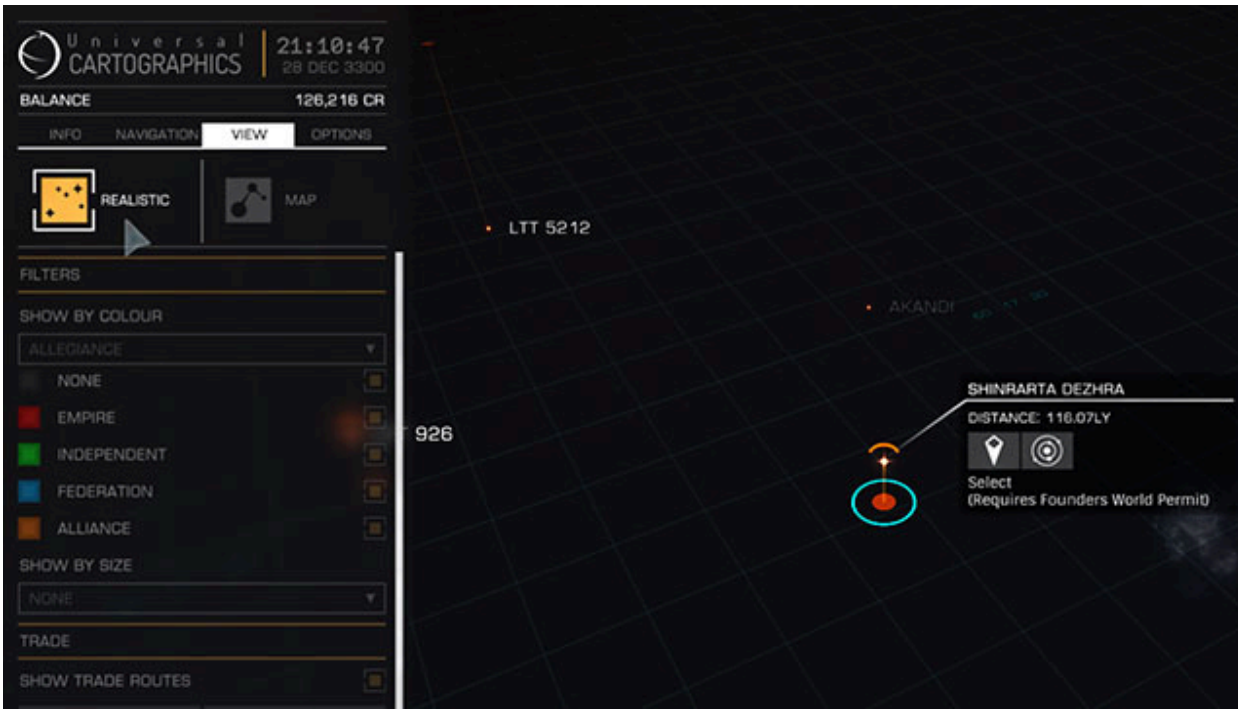
Wróćmy do głównego okna mapy galaktyki i przejdźmy do zakładki "nawigacja". Jedną z najbardziej interesujących nas tutaj sekcji są dane potrzebne do planowania trasy. W zależności od naszych potrzeb, mamy do wyboru dwa rodzaje wyświetlanych połączeń między układami: ekonomiczny oraz najszybszy. Trasy dla skoków ekonomicznych (jak nazwa wskazuje) pomogą nam oszczędzić paliwo podczas długich podróży. Jeśli paliwo nie jest dla nas istotnym czynnikiem, wystarczy zaznaczyć najszybsze trasy.

Kolejną ważną informacją w tej sekcji jest zasięg naszego napędu FSD przy określonym załadunku. Do dyspozycji mamy tutaj suwak, którym ustawiamy tonaż naszego towaru, a poniżej suwaka zobaczymy jak zmienia się zasięg skoku (w nawiasie wyświetlony jest maksymalny zasięg, a poza nawiasem zasięg skorygowany o masę ładunku). Jak widać, im cięższy statek, tym krótsze dystanse może pokonywać jednym susem.

Jeszcze innym ograniczeniem (uwzględnionym w podanej odległości maksymalnej) jest pojemność naszego zbiornika na paliwo i moc przerobowa napędu. Do pokonania odległości pokazanej na powyższym zrzucie ekranu wystarczy nam zaledwie mała część zapasu paliwa. Dlaczego w takim razie nie można wybrać punktu docelowego uwzględniającego cały zapas paliwa naszego statku i przelecieć przez pół galaktyki za jednym zamachem? Każdy napęd ma pewne technologiczne ograniczenia co do maksymalnej ilości paliwa spalanego w trakcie jednego skoku. Nawet najlepszej klasy napędy nie są w stanie spalić całego zapasu na raz. Jest to decyzja mająca na celu utworzenie odpowiedniego ekosystemu dla ulepszeń napędu FSD. Inaczej nawet najgorszej klasy napęd mógłby konkurować z najlepszymi modelami, o ile tylko statek posiadałby odpowiednio duży zbiornik paliwa. Napędy są drogie, a zbiorniki w porównaniu z nimi są śmiesznie tanie. Gdyby nie takie ograniczenie, kupowanie lepszych napędów nie miałoby sensu. Ilość paliwa potrzebnego do wykonania skoku w wybranym przez nas kierunku, oznaczona jest kolorem niebieskim na wskaźniku paliwa widocznym w prawym-dolnym rogu kokpitu.

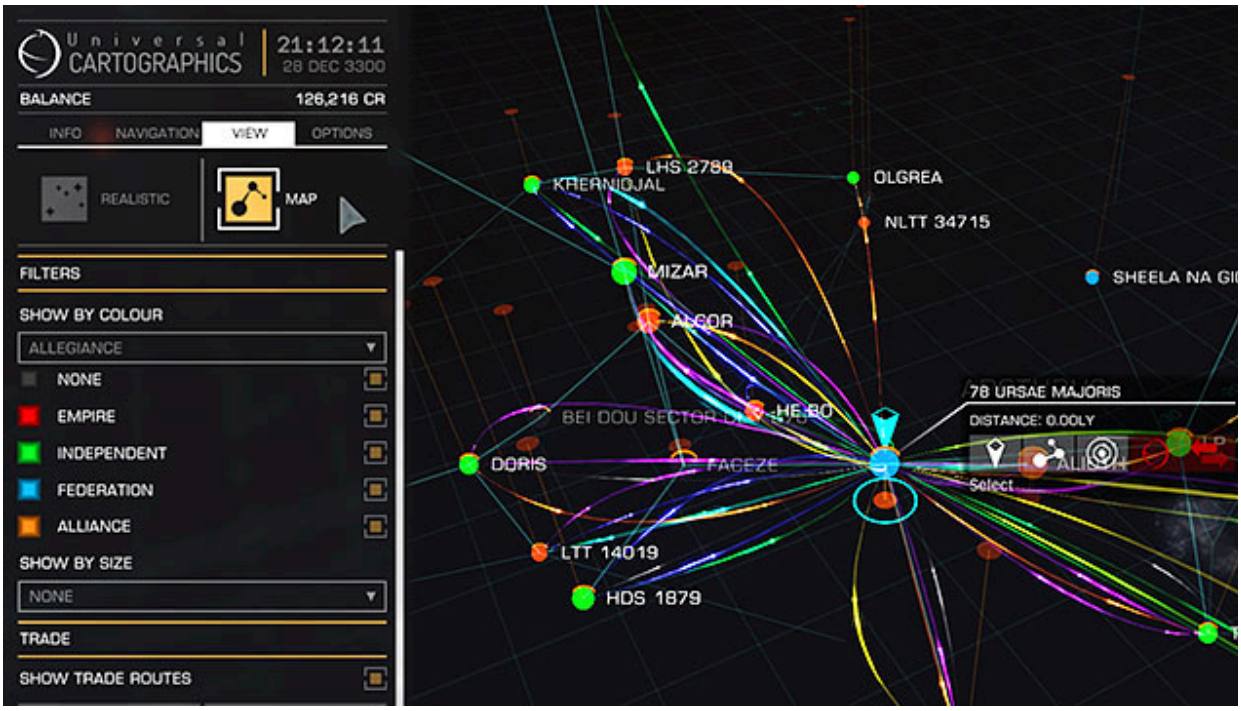


Kolejną pomocną funkcją jaką znajdziemy w zakładce "nawigacja" to wyszukiwarka. Jeśli znamy nazwę układu którego szukamy (lub jej część), wystarczy wpisać ją do wyszukiwarki, a komputer odszuka i wyśrodkuje żądany układ na mapie.



"Widok" to kolejna pomocna zakładka w legendzie mapy. Domyślnie widok ustawiony jest na realistyczny, który wiernie odzwierciedla wygląd gwiazd (kolor, wielkość) i pokazuje powiązania między nimi. Powiązania wyświetlane są tylko wtedy, gdy nasz statek jest w stanie przemierzyć jednym skokiem odległości między danymi gwiazdami. Należy o tym pamiętać szukając nowych tras.

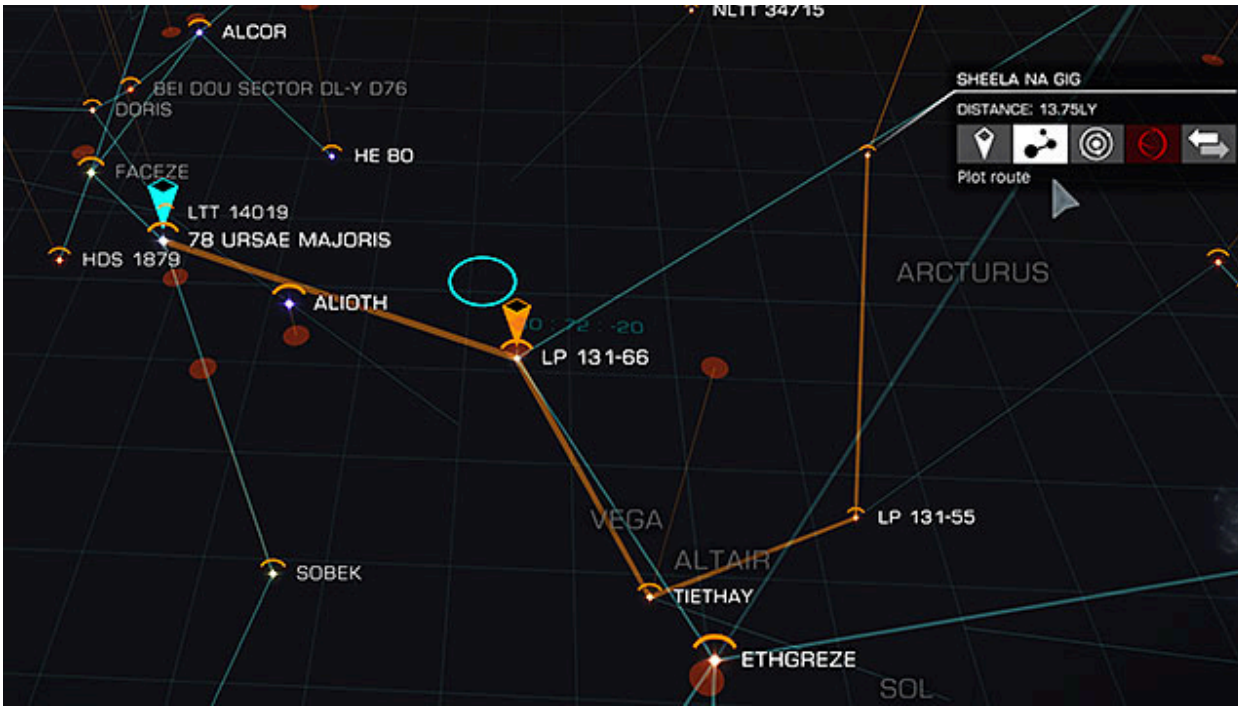
Drugim rodzajem widoku jaki możemy ustawić jest "mapa". Gwiazdy w tym widoku przedstawione są schematycznie, powiązania są wciąż widoczne, ale w tym trybie możemy filtrować interesujące nas informacje. Po pierwsze, możemy ustawić widok tak, by pokazywał nam tylko układy gwiezdne należące do wybranej frakcji (jak widać na obrazku powyżej). Przyda się to każdemu, kto np. naraził się jednej z frakcji i szuka schronienia tam, gdzie nikt nie czyha na jego głowę.



W widoku mapy mamy także możliwość wyświetlenia tras handlowych. Domyślnie wyświetlone są trasy dla każdej kategorii towarów, ale wystarczy odznaczyć te niechciane, aby np. sprawdzić gdzie najłatwiej będzie kupić i sprzedać wybrany towar. Każda linia reprezentująca dany towar wyróżnia się grubością oraz kierunkiem w którym "płynie". Im grubsza linia, tym więcej danego towaru jest importowane lub eksportowane z jednego systemu do drugiego. Kierunek świetlistych punktów przesuwających się po trasie oznacza skąd towary są importowane i dokąd eksportowane.

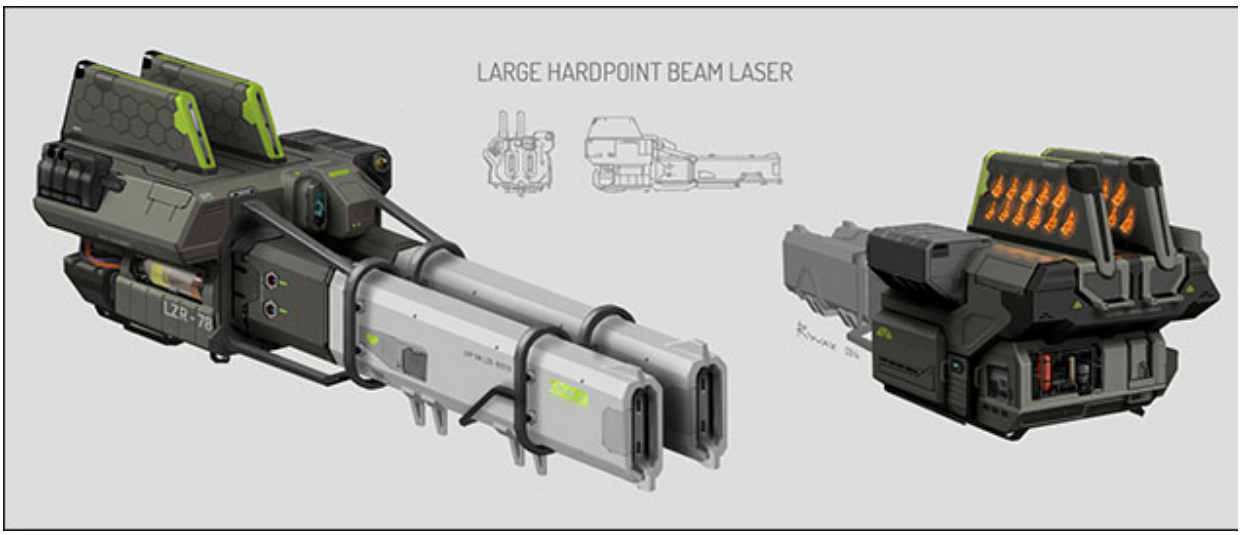
Oprócz wyżej wymienionych filtrów, do dyspozycji mamy jeszcze wiele innych, dostosowanych do bardziej sprecyzowanych potrzeb. Wszystkie dostępne opcje to kolejno:

- Populacja
- Przynależność
- Ustrój polityczny
- Gospodarka
- Sklep kartograficzny
- Sklep z danymi handlowymi



Po wybraniu punktu przeznaczenia (za pomocą przycisku "plot route"), trasa jaką ma pokonać nasz statek zostanie oznaczona kolorem pomarańczowym. Jeśli cel podróży znajduje się kilka układów dalej, zaznaczona trasa przebiegnie przez wszystkie układy znajdujące się po drodze. Niestety, na dzień dzisiejszy nie została jeszcze zaimplementowana funkcja zapisywania trasy w komputerze pokładowym, która pozwoliłaby nam na szybkie wybranie wcześniej opracowanych tras. Jeżeli zatem celowo bądź przez przypadek wyznaczymy inną trasę, będziemy musieli ręcznie odszukać ponownie poprzedni punkt docelowy i raz jeszcze wyznaczyć trasę. Mimo wyznaczenia trasy do bardzo odległej gwiazdy, na mapie automatycznie zaznaczona zostanie gwiazda znajdująca się najbliżej nas. Dzieje się tak, ponieważ przed każdym kolejnym skokiem komputer automatycznie będzie wyznaczał jego cel, który znajduje się na wyznaczonej wcześniej trasie. Jeśli w międzyczasie zaznaczymy ręcznie inną gwiazdę, dotychczasowa trasa zostanie wykasowana i będziemy musieli wyznaczyć ją ponownie. Punkt startowy trasy (czyli układ w którym się znajdujemy) zaznaczony jest niebieską strzałką, a każdy punk docelowy znajdujący się w zasięgu jednego skoku wyróżniony jest strzałką pomarańczową.

Klasyfikacja uzbrojenia



Wiemy już jak celować, a więc czas odpowiedzieć sobie na pytanie: ale czym? W *Elite: Dangerous* mamy do wyboru szeroką gamę broni kinetycznych, futurystycznych laserów, pocisków rakietowych a nawet ładunków wybuchowych (min). Zdarzają się również hybrydy, takie jak broń termiczno-kinetyczna. Każdy z tych rodzajów jest oczywiście równie niebezpieczny, ale jak to zwykle bywa, każdy ma swoje wady i zalety.

Broń energetyczna

Broń energetyczna to nic innego jak różne typy laserów. W *Elite: Dangerous* mamy do czynienia z trzema głównymi typami: lasery emitujące pulsacyjne wiązki (pulse laser), lasery strzelające krótkimi seriami (burst laser) oraz lasery emitujące ciągłą wiązkę (beam laser). Broń energetyczna zadaje obrażenia termiczne.

Lasery pulsacyjne (pulse laser) są najbardziej energo i termo-oszczędne oraz szybkostrzelne, ale zadają za to najmniejsze obrażenia. W przeciwieństwie do innych broni z tej kategorii, mogą wystrzeliwać kilka razy na sekundę, co może być dobrym rozwiązaniem dla graczy, którzy mają mniej pewną rękę, ponieważ będą mieli częściej okazję trafić przeciwnika.

	Lasery seryjne (burst laser) wystrzeliwują za jednym zamachem trzy krótkie impulsy, a więc w porównaniu do laserów pulsacyjnych zadają znacznie większe obrażenia jednym strzałem. Minusem tej klasy laserów jest ich duży pobór mocy oraz szybkie nagrzewanie się. Strzelają również stosunkowo dużych odstępach czasu, a zatem wymagają znacznie lepszej koordynacji oko-ręka, aby skutecznie używać ich w walce (w przypadku broni nieruchomej).
	Lasery wiązkowe (beam laser) zdecydowanie zadowolą fanów *Gwiezdnych Wojen*, ponieważ emitują ciągłą wiązkę energii, którą można ciąć przeciwnika niczym mieczem świetlnym. Jeśli gracz jest w stanie utrzymać wiązkę na celu przez dłuższy czas, zadaje ona ogromne obrażenia i można uszkodzić nią wiele komponentów statku na raz (albo nawet wiele celów). Nieuniknioną wadą tej broni jest bardzo duży pobór mocy oraz generowanie znacznej ilości ciepła w stosunkowo krótkim czasie. Takie lasery najbardziej nadają się do walki na krótki dystans lub podczas starć z dużymi statkami.

Broń energetyczna sprawdza się najlepiej przeciw osłonom wroga i jest mniej skuteczna w uszkadzaniu powłoki kadłuba. Wszystkie z wyżej wymienionych typów broni energetycznej występują w wersji z każdym omówionym wcześniej rodzajem węzłów uzbrojenia (ruchome, nieruchome i samobieżne).

Broń kinetyczna

Broń kinetyczna to bardziej konwencjonalny rodzaj uzbrojenia, wykorzystujący pociski dużego kalibru. Co za tym idzie, wymaga on dokupowania amunicji i pilnowania się na polu walki, aby nagle jej nie zabrakło. Dużym plusem broni kinetycznej jest niewielka ilość energii jakiej potrzebuje oraz stosunkowo niewielka emisja ciepła (w porównaniu z bronią energetyczną). W tym wypadku również mamy na dzień dzisiejszy trzy rodzaje do wyboru.

	Działo (cannon): wystrzeliwuje pociski dużego kalibru i działa podobnie jak dzisiejsza haubica. W chwili obecnej występuje tylko w wersji nieruchomej i kosztem szybkostrzelności zadaje bardzo duże obrażenia.
	Działo obrotowe (multi-cannon): to jedna z ulubionych broni graczy *Elite*. Cechuje je duża szybkostrzelność i stosunkowo mały rozrzut. Obrażenia zadawane przez pojedynczy pocisk średniego kalibru nie są zbyt duże, ale prędkość z jaką strzela rekompensuje to z nawiązką. W zależności od klasy dział obrotowych mogą one mieć różnej wielkości magazynki, których przeładowanie trwa kilka sekund i może w tym czasie pozostawić gracza bezbronnym.

Działo odłamkowe (fragment cannon): ta broń działa podobnie jak znane wszystkim strzelby. Strzela powoli i jest skuteczna tylko na bardzo krótkich dystansach lub podczas walki z ogromnymi statkami. Wystrzeliwane odłamki rozpryskują się przed statkiem gracza, mogąc uszkadzać wiele komponentów wrogiego statku, ale ich rozproszenie rośnie wraz z odległością od celu.

Broń kinetyczna sprawdza się najlepiej przeciw powłoce kadłuba i jest mniej skuteczna w uszkadzaniu osłon.

Broń Termiczno-kinetyczna

W chwili obecnej dostępna jest tylko jedna hybryda termiczno-kinetyczna, czyli **Railgun**. Ten rodzaj broni wystrzeliwuje pociski o ogromnej prędkości początkowej, które trafiają w cel praktycznie bez opóźnienia i zadają dewastujące obrażenia. Railgun jest jednak trudny w obsłudze, ponieważ występuje on tylko w wersji nieruchomej i każdy wystrzał poprzedzony jest dość długim ładowaniem. Strzelec musi wykazać się sporymi umiejętnościami, aby móc skutecznie używać tej broni. Minusem tej broni jest ogromny pobór mocy oraz duża emisja ciepła, co powoduje częste przegrzania.

Tego rodzaju broni najlepiej używać w celu wykończenia przeciwnika po uprzednim przebiciu się przez jego osłony, ponieważ strzelanie z dużą częstotliwością jest po prostu niemożliwe. Broń termiczno-kinetyczna sprawdza się równie dobrze tak przeciw osłonom jak i powłoce kadłuba.

Broń plazmowa

Akcelerator plazmy (plasma accelerator): jest to jedna z najrzadziej spotykanych i najpotężniejszych broni w *Elite*. Ponadto, można ją zamontować tylko na większych statkach. Akcelerator plazmy wystrzeliwuje bardzo powoli lecący pocisk i podobnie jak w przypadku railguna, po każdym wystrzale potrzebny jest dość długi czas ładowania. Sprawia to, że broń jest bardzo trudna w użyciu, ale za to może zniszczyć nawet największe statki za pomocą 3-4 pocisków. Akcelerator plazmy zużywa znaczą ilość mocy i szybko się przegrzewa, więc nie można oddawać kolejnych strzałów zbyt często. Najlepiej sprawdza się w walce z dużymi lub niezbyt zwrotnymi statkami.

Broń plazmowa sprawdza się równie dobrze tak przeciw osłonom jak i powłoce kadłuba.

Pociski rakietowe / ładunki wybuchowe

Na chwilę obecną mamy do wyboru tylko trzy podstawowe rodzaje broni bazowanej na ładunkach wybuchowych: rakiety, torpedy oraz miny. Każda z nich posiada tylko jeden rodzaj (bardzo drogiej) amunicji. Jak widać wybór jest mizerny, a amunicja droga, więc jest to rodzaj uzbrojenia bardzo rzadko spotykany, nawet wśród statków NPC.

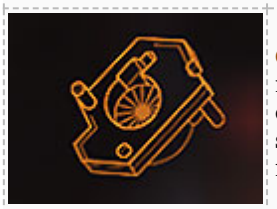
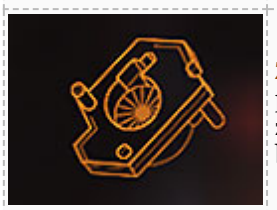
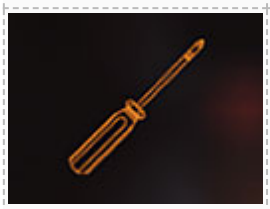
	Rakiety (missile rack): zaletą rakiet jest duża prędkość, przyzwoita zwrotność oraz oczywiście system samo-naprowadzania (w przypadku rakiet typu "seeker" - rakiety "dumbfire" nie posiadają systemu naprowadzania). Pojedyncza rakieta zadaje raczej umiarkowane obrażenia, ale po namierzeniu celu można je wystrzeliwać z dość dużą częstotliwością bez konieczności ponownego namierzania (o ile uda nam się utrzymać cel przed sobą).
	Torpedy (torpedo pylon): podobnie jak rakiety, torpedy również posiadają system samo-naprowadzania, ale są za to mniej zwrotne i lecą nieco wolniej. Swoje niedociągnięcia rekompensują ogromną siłą rażenia, która może jednym trafieniem zniszczyć mały statek. Z torpedami jest jednak jeden wielki problem - na statku możemy mieć tylko jeden (1!), bardzo drogi pocisk. Sprawia to że torpedy są raczej ciekawostką, niż bronią użyteczną w walce.
	Miny (mine launcher): ten rodzaj uzbrojenia używany jest raczej tylko w celach defensywnych. W kosmosie raczej dość trudno naprowadzić przeciwnika prosto na wiszący w przestrzeni ładunek wybuchowy, a więc sprawdza się on głównie podczas pościgów. Mając przeciwnika na ogonie, podkładamy minę i możemy tylko trzymać kciuki, żeby wrogi pilot nie zareagował na czas. Innym przykładowym sposobem użycia min jest podkładanie ich przed walką (np. w pasie asteroidów) wabienie przeciwnika w pułapkę. Niestety jest to strategia kosztowna i trudna do zrealizowania - zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z doświadczonym przeciwnikiem.

Broń rakietowa sprawdza się najlepiej przeciw powłoce kadłuba i jest mniej skuteczna w uszkadzaniu osłon.

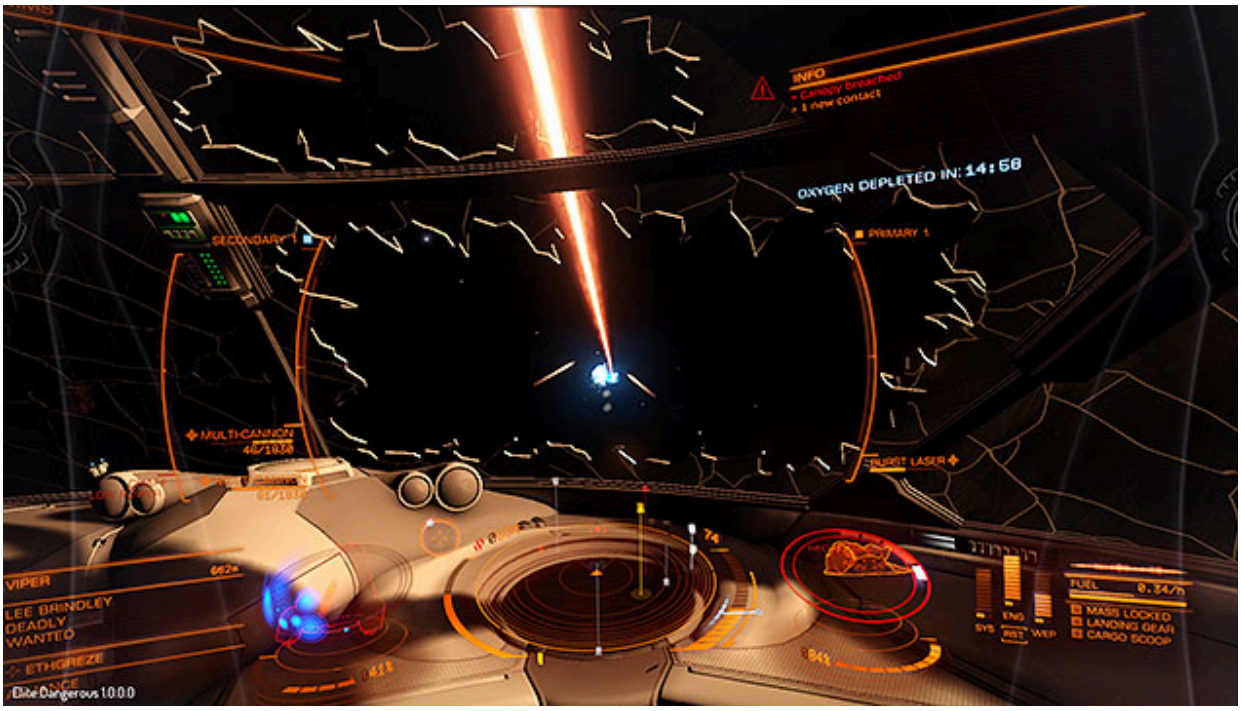
Systemy defensywne

Samo uzbrojenie może nie wystarczyć, aby przeżyć starcie przeciwnikiem. Jeśli nie chcesz być "szklanym działem", warto zainwestować również w systemy obronne. Poniżej wymienione zostały wszystkie podstawowe komponenty mające bezpośredni wpływ na defensywne możliwości statków.

	Powłoka kadłuba (bulkheads - internal): w zależności od roli, do jakiej przystosowujesz swój statek, pancerz może być czasami jego jedyną ochroną. Dlatego właśnie warto zainwestować trochę grosza w dobry stop, który jest nieco solidniejszy niż karoseria samochodowa. Im grubszy pancerz, tym cięższy, ale również bardziej odporny na obrażenia. Niektóre, bardziej wyspecjalizowane pancerze (lustrzane) rozpraszają wiązki lasera, dając lepszą ochronę przed bronią termiczną, ale za to kosztem ochrony przed bronią kinetyczną. Oczywiście dostępny jest również

	odpowiednik działający w drugą stronę (pancerz reaktywny), który rozprasza energię kinetyczną, kosztem ochrony przed bronią termiczną.
	**Generator osłony** (shield generator - internal): zaraz po pancerzu, osłony to najbardziej podstawowa forma ochrony przed zniszczeniami. Im większy, cięższy i droższy generator tym więcej obrażeń "wchłonie" zanim osłona się zapadnie i tym szybciej ją zregeneruje. W bardziej efektywnym przekazywaniu energii pomoże również dobry dystrybutor mocy (power distributor).
	**Zapasowe ogniwo osłony** (shield cell bank - internal): użycie tego gadżetu powoduje niemal natychmiastową regenerację nadszarpniętej osłony poprzez duży zastrzyk zgromadzonej w nim energii. W zależności od klasy tego komponentu, różna będzie ilość ogniw do wykorzystania. Korzysta z własnej amunicji.
	Wyrzutnia radiatorów (heatsink launcher - utility): użycie tego komponentu wustrzeliwuje nagrzany radiator z naszego statku w przestrzeń kosmiczną i natychmiast zastępuje go nowym. Jest to doskonały sposób żeby niemal natychmiast obniżyć sygnaturę termiczną naszego statku podczas walki, lub najzwyczajniej w świecie zapobiec pożarowi. Korzysta z własnej amunicji.
	Dipole odbijające (chaff launcher - utility): wystrzeliwuje cienkie paski metalu, które dla radarów oraz systemów samo-naprowadzających wyglądają jak grupa kolejnych celów. Przez krótki czas zakłóca w ten sposób broń ruchomą lub samobieżną przeciwnika oraz zmyla rakiety, przez co atak naszego statku możliwy jest tylko za pomocą broni nieruchomych. Korzysta z własnej amunicji.
	Elektroniczny system anty-radarowy (electronic countermeasure - utility): urządzenie do zagłuszania wrogich rakiet samo-naprowadzanych oraz torped. Po wciśnięciu i przytrzymaniu odpowiedniego przycisku, urządzenie to zwiększa zasięg swojego działania do maksimum 5km - puszczenie przycisku spowoduje zdetonowanie wszelkich nadlatujących pocisków balistycznych w jego zasięgu.
	Ochrona punktowa (point defence - utility): mała wieżyczka samobieżna, która samoczynnie śledzi i zestrzeliwuje zbliżające się wrogie torpedy, rakiety a nawet miny. Aby efektywnie wykorzystywać ten system ochrony anty-rakietowej należy pamiętać po której stronie kadłuba został on zamontowany i tak manewrować statkiem, aby nadlatujący pocisk znalazł się po tej samej stronie. Korzysta z własnej amunicji.
	**Automatyczna jednostka naprawcza** (auto field-maintenance unit): komponent pozwalający na wykonanie podstawowych napraw większości pod-systemów statku bez konieczności lądowania na stacjach. Jego możliwości są jednak ograniczone i nie poradzi sobie z najpoważniejszymi zniszczeniami, np. generatora mocy. Korzysta z własnej amunicji.

System podtrzymywania życia



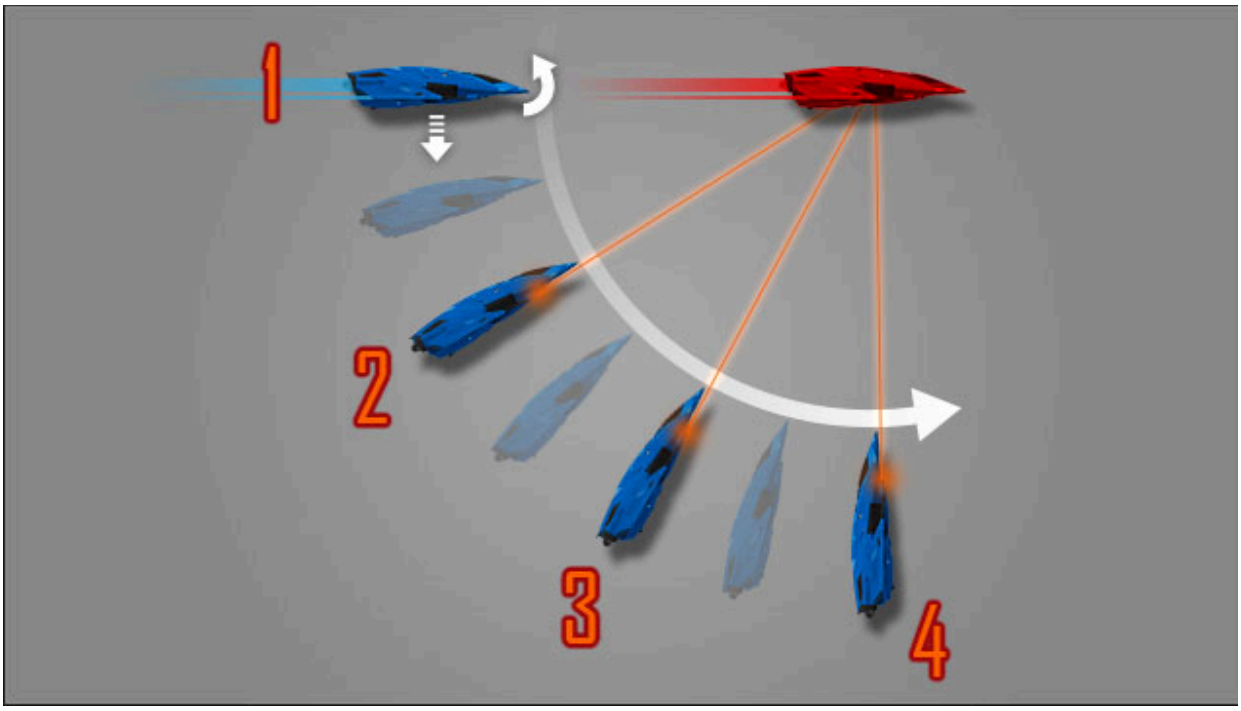
Ten ignorowany przez wielu początkujących pilotów komponent może niejednokrotnie uratować nam życie. Bywają sytuacje, kiedy to podczas walki przeciwnik rozbije nam przednią szybę kokpitu. W takim momencie całe powietrze zostaje wyssane ze statku i tylko dobry system podtrzymywania życia może dać nam wystarczającą ilość czasu na dotarcie do najbliższej stacji w celu dokonania napraw.

W zależności od klasy zamontowanego modułu, system podtrzymywania życia daje nam 7, 15 lub 25 minut powietrza w skafandrze. Moment uruchomienia się tego systemu jest łatwy do rozpoznania: na ekranie pojawia się kontur maski tlenowej, dźwięki są stłumione, a nasz pilot zacznie oddychać jak Darth Vader. W takiej sytacji należy szybko ocenić sytuację i albo szybko dokończyć walkę z nicponiem, który nas tak urządził, alby czym prędzej udać się na stację. Duże stacje kosmiczne (te z wlotem chronionym polem siłowym) mają w środku atmosferę, a więc już po przejściu przez tunel wlotowy atmosfera na statku zostanie przywrócona. Inaczej jest w przypadku małych stacji (tych z lądowiskami na zewnątrz) - w przypadku awaryjnego lądowania z resztką powietrza na takiej stacji należy natychmiast wybrać opcję zejścia do hangaru. Po tak stresującym wyścigu z czasem pozostaje już tylko wymiana szyby, która na szczęście nie jest bardzo droga.

Podstawowe manewry

Po omówieniu rodzajów uzbrojenia, czas przybliżenie kilku podstawowych manewrów przydatnych podczas walki w Newtonowskim modelu lotu. Walka w przestrzeni kosmicznej w znacznym stopniu różni się od klasycznych, podniebny bojów. Mając do dyspozycji sześć stopni swobody możemy wykonywać manewry o których piloci konwencjonalnych maszyn latających mogą tylko pomarzyć. Warto zatem zapoznać się z trzema, najczęściej używanymi w walce manewrami, które znacząco podniosą Twoją skuteczność w boju.

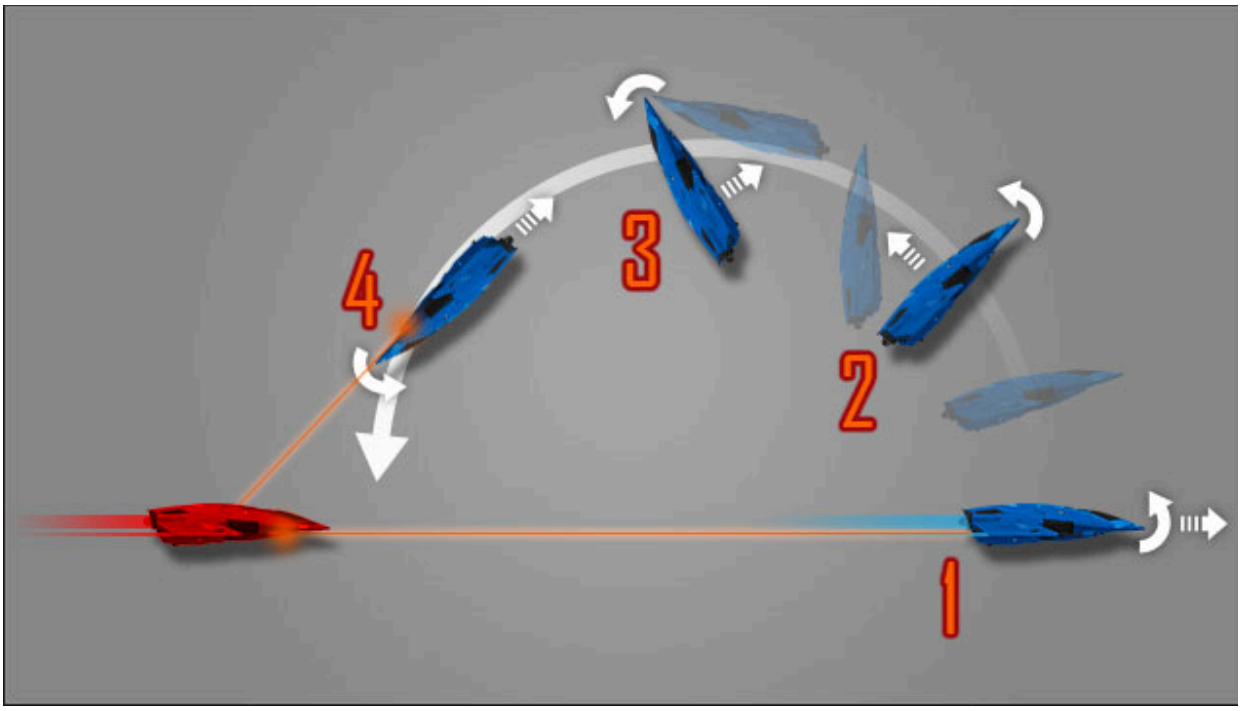
Strejfowanie po okręgu



Strejfowanie po okręgu powinno być znane praktycznie każdemu, kto grał w jakiekolwiek strzelanki. W Elite: Dangerous wygląda to jednak trochę inaczej, ponieważ będziemy strejfować w dół (lub w górę), a nie na boki jak strzelankach FPS. Ten manewr najlepiej sprawdza się w sytuacjach, kiedy to my ścigamy przeciwnika - zwłaszcza jeśli dysponuje niezbyt szybkim i niezbyt zwrotnym statkiem, ale ten manewr można wykorzystywać w niemal każdej sytuacji i bije on na głowę typowe trzymanie się przeciwnikowi na ogonie.

Trzymając przeciwnika na celowniku, zacznij strejfować w dół i jednocześnie podnoś dziób tak, aby nigdy nie stracić wroga z oczu. Podczas wykonywania tego manewru najlepiej zachować prędkość optymalną (niebieski środek), po to by nasz statek był jak najbardziej zwrotny. Strejfowanie w dół jest zalecane z tego względu, że górny obszar kokpitu daje nam znacznie większe pole widzenia. Podczas strefowania w górę przeciwnik często mógłby nam znikać za pulpitem. Ponadto, poruszający się przeciwnicy (tak gracze jak i NPC) również zachowują tę podstawową zasadę, więc będziesz mógł w ten sposób skuteczniej ich ścigać i namierzać.

Zwrot o 180° (ze wspomaganiem lotu)

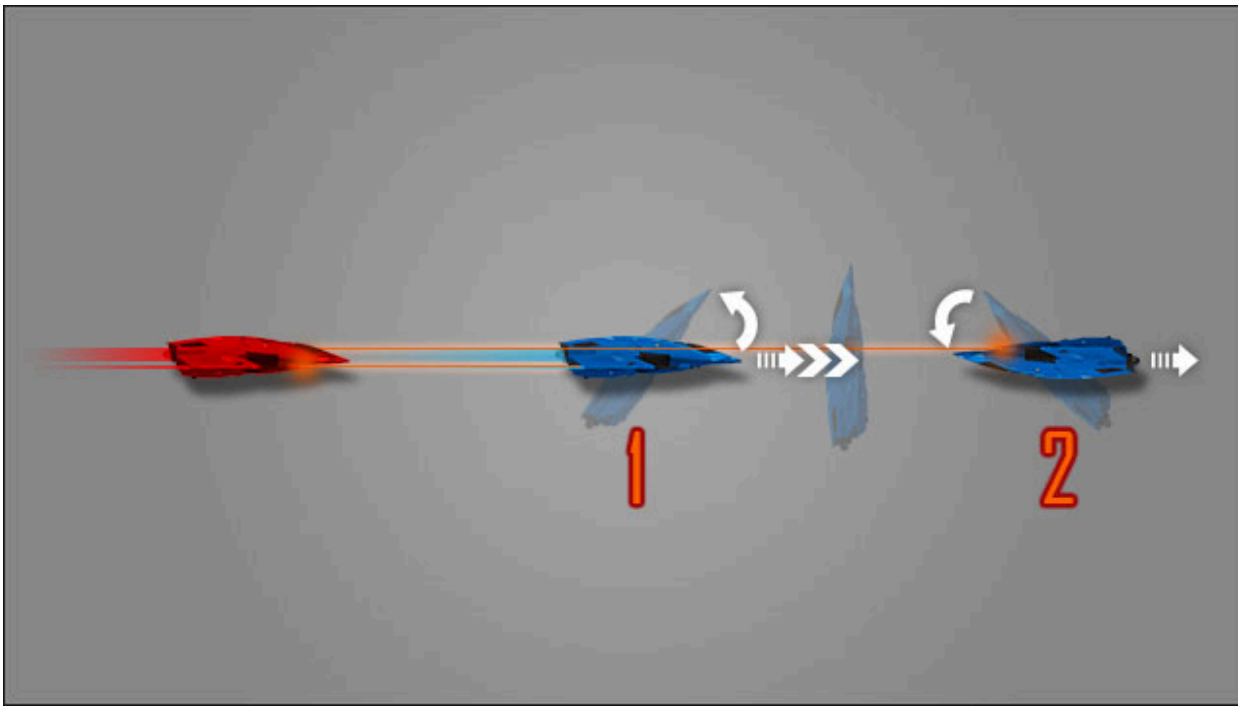


Ten manewr sprawdza się najlepiej, kiedy przeciwnik uparcie siedzi nam na ogonie. W takiej sytuacji musimy zrobić coś, aby tę sytuację odwrócić.

1. Lecąc do przodu zacznij unosić dziób aby zacząć lot po poł-okręgu.
2. Kiedy twój statek odchyli się już o jakieś 45°, zmniejsz moc silników do zera, nadal unoś dziób i zacznij strejfować w górę.
3. Kiedy twój statek zacznie się już "przewracać na grzbiet", nadal unosząc dziób w górę zacznij delikatnie strejfować w dół, aby przyśpieszyć obrót.
4. Kiedy przeciwnik znajdzie się już na twoim celowniku, przejdź do wykonywania manewru strejfowania po okręgu. Zakładając że przeciwnik wciąż leci w tym samym kierunku, możesz w tym momencie wrzucić wsteczny i wejść mu na ogon aby z ofiary stać się myśliwym.

W przypadku, kiedy to ścigany przez Ciebie przeciwnik chciałby zastosować taki manewr, sam zacznij wykonywać manewr strejfowania po okręgu lecąc jednocześnie tyłem. Takie zachowanie powinno udaremnić przeciwnikowi próbę wejścia Ci na ogon.

Zwrot o 180° (bez wspomagania lotu)



Zwrot o 180° przy wyłączonym wspomaganiu lotu może i wygląda łatwiej na powyższej ilustracji, ale wymaga nieco więcej "kombinatoryki". Pozwala on jednak na szybsze i mniej spodziewane odwrócenie sytuacji podczas pościgu.

1. Mając przeciwnika na ogonie, wyłącz wspomaganie lotu i użyj dopalacza aby zwiększyć nieco dzielącą was odległość. Następnie zacznij podnosić dziób, tak aby wciąż utrzymując kierunek lotu skierować swoją broń na ścigającego Cię wroga.
2. Kiedy wróg znajdzie się już na twoim celowniku będziesz miał dwie możliwości: kontynuować lot tyłem jednocześnie atakując lub włączyć z powrotem wspomaganie lotu i przejść do wykonywania manewru strejfowania po okręgu. Sugeruję wybrać opcję numer dwa. Pozwoli Ci to szybko odwrócić role i zacząć pościg za przeciwnikiem.

Powyższy manewr pozwala na bardzo szybkie rozpoczęcie ostrzeliwania przeciwnika, najpierw twarzą w twarz, a następnie siedząc mu już na ogonie. Opanowanie statku przy wyłączonym wspomaganiu lotu może być na początku nieco podchwytliwe, ale

przy odrobinie praktyki okaże się bardzo przydatne w wielu sytuacjach.

Kluczem do sukcesu podczas wykonywania wyżej wymienionych manewrów jest po pierwsze praktyka, po drugie dobra intuicja. Tylko doświadczenie w boju może nauczyć Cię stosowania taktyki odpowiedniej do zaistniałej sytuacji, a powyższe wskazówki powinny posłużyć Ci jedynie jako inspiracja. Podczas walki staraj się być jak najmniej przewidywalnym, łączyć ze sobą różne manewry i co równie ważne, nie wstydź się taktycznego odwrotu, jeśli sytuacja Cię przerasta. Nadszarpnięte ego boli mniej, niż utrata kosztownego statku (czasem również ładunku oraz trwających misji).

Kiedy komputer przejmie już kontrolę nad statkiem, w miejscu poprzedniego komunikatu pojawi się nowy: "trwa auto dokowanie". W tym momencie możesz spokojnie odejść od komputera i skoczyć po soczek do lodówki, ponieważ komputer dokuje bardzo precyzyjnie, ale również bardzo ostrożnie (czyt. bardzo powoli). Sugerowałbym jednak chociaż raz pozostać w fotelu podczas gdy komputer pracuje za nas, ponieważ automatycznemu dokowaniu towarzyszy pewien miły bonus. W momencie kiedy komputer przejmie kontrolę nad statkiem, z Twoich głośników popłynie walc *"Nad pięknym modrym Dunajem"*

autorstwa Johanna Straussa. Jest to ukłon w stronę starych gier z serii *Elite*. Jest to również referencja do filmu *"2001: Odyseja Kosmiczna"* Stanleya Kubricka, w którym to scenie dokowania towarzyszył właśnie ten utwór. Jako fan ręcznego dokowania powiem tylko, że warto choć raz zainwestować w system automatyczny, tylko po to, żeby doświadczyć tego kosmicznego tańca i odrobinę się zrelaksować.

Zarabianie pierwszych pieniędzy

Kiedy nauczysz się już latać i walczyć (najlepiej z pomocą misji szkoleniowych w grze), kolejnym krokiem w twojej karierze powinno być wybranie sobie dochodowego zajęcia. W tym rozdziale przyjrzymy się różnym opcjom dostępnym dla graczy o różnym stopniu zaawansowania. Zawarte poniżej opisy przedstawiają ogólny zarys działalności przewidzianych dla poszczególnych profesji - tych legalnych oraz tych ściganych prawem. Najlepszym rozwiązaniem dla początkującego jest spróbowanie wszystkiego po trosze, zwłaszcza jeśli nie masz jasno określonego celu. Poza tym, nic nie stoi na przeszkodzie, aby podejmować się zróżnicowanych misji oraz kreatywnie je łączyć. Znajomość wielu fachów pozwoli Ci na łatwiejsze dostosowanie się do każdej sytuacji

Biuletyn Ogłoszeniowy

Ważnym źródłem dochodu w *Elite: Dangerous* jest biuletyn ogłoszeniowy, który można znaleźć na niemal każdej stacji kosmicznej. Oferowane tutaj misje są bardzo zróżnicowane, a lista odświeżana jest co 5 minut. Rodzaj misji jakie pojawiają się na danej stacji w dużej mierze zależy od jej charakteru oraz lokalizacji. Stacje znajdujące się w układach gwiezdnych, które są frontem wojny między frakcjami mogą oferować pracę najemnikom, a w układach anarchistycznych znajdzie się więcej misji dla piratów i szmuglerów. Lista misji na każdej stacji ciągle się zmienia, więc warto zaglądać do biuletynu podczas każdej wizyty.

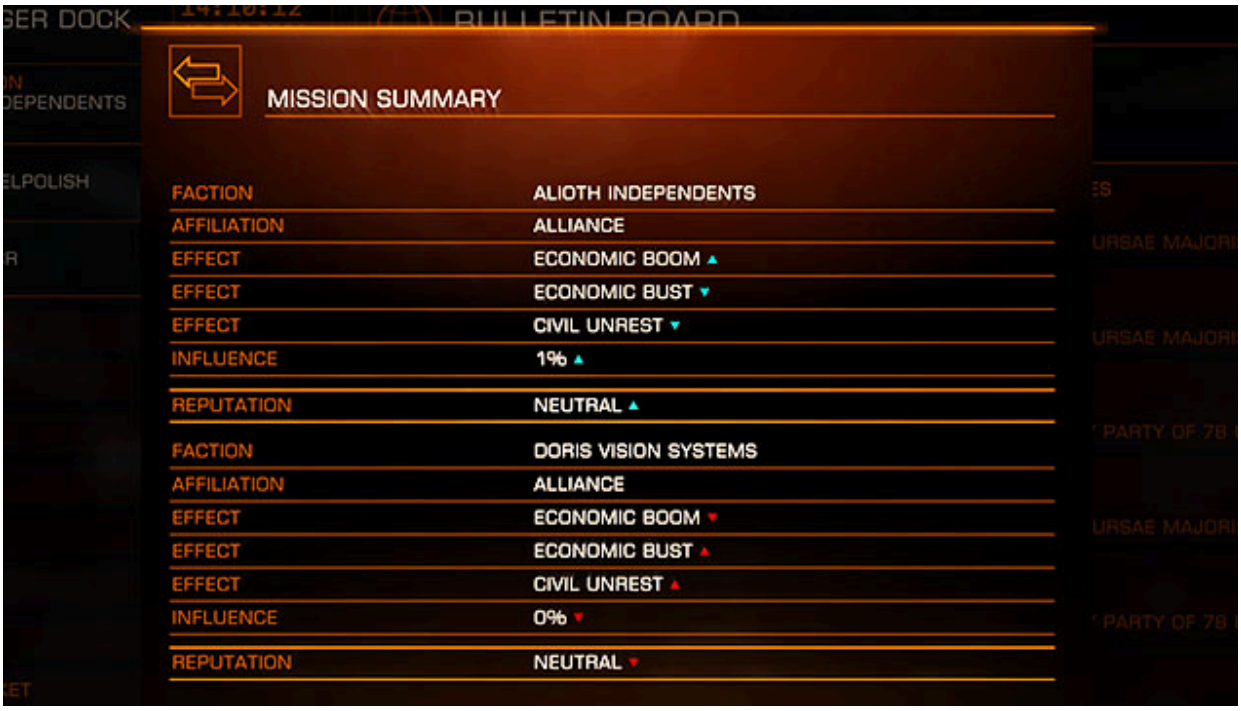
W obecnej wersji Elite, na biuletynie ogłoszeniowym znajdziemy 9 rodzajów misji, przy czym ostatni to bardziej nagroda, niż zadanie

Rodzaje misji

	Misje kurierskie Jest to najmniej wymagający rodzaj misji, polegający na dostarczeniu informacji z punktu A do punktu B. Nie wymaga miejsca w ładowni. Jest to dobry start dla każdego nowego gracza, który dopiero poznaje grę.
	Misje transportowe Ten rodzaj misji polega na dostarczeniu na daną stację konkretnego towaru. Są to misje które idealnie uzupełniają się z wieloma "pokojowymi" profesjami. Wymagają odpowiedniej ilości miejsca w ładowni, ale są również lepiej płatne.
	Misje dostawcze Jest to specyficzny rodzaj misji skierowany do graczy o kupieckich zapędach. Stacja zamawia pewien towar, który gracz musi dostarczyć w wyznaczonym terminie. Gdzie i za ile go zakupi, to już jego sprawa (byle legalnie).
	Misje humanitarne Misje te polegają na tym samym co misje dostawcze, jednak z jedną, znaczącą różnicą: gracz dostarcza towar za darmo. Jedyną "wypłatą" z tytułu wykonania takich misji to znaczący skok reputacji u frakcji zlecającej to zadanie.
	Misje szmuglerskie Idealny rodzaj misji dla każdego pirata, dostępny głównie na stacjach o szemranej reputacji. Polegają one na pozyskaniu w nielegalny sposób wybranych towarów i dostarczeniu ich z powrotem na stację. Łup **musi** pochodzić z kradzieży (towar znaleziony "przypadkiem" również zalicza się do tej kategorii).
	Misje odzyskowe Ten rodzaj misji polega na przeczesaniu wskazanego układu gwiezdnego w celu odnalezienia wskazanych przez zleceniodawcę przedmiotów. Przedmioty te zawsze znajdują się w losowym "Źródle Niezidentyfikowanego Sygnału", a aktywność ta traktowana jest jako nielegalna, więc znalezione dobra należy przeszmuglować na stację zleceniodawcy.
	Misje dla najemników Jest to rodzaj misji polegający na wyeliminowaniu określonej ilości statków pewnego rodzaju, np. pirackich, kupieckich, policyjnych czy łowców nagród. Legalność takich misji zależy oczywiście od rodzaju celu.
	Misje "odszukaj i zniszcz" Tego rodzaju misje przewidziane są z myślą o graczach posiadających dobrze uzbrojone statki. Najczęściej polegają na "upolowaniu" niezwykle niebezpiecznych przestępców (unikatowych NPC), którzy latają potężnymi maszynami.
	Uzyskanie pozwolenia Ten rodzaj "misji" to ukoronowanie ciężkiej pracy związanej z podniesieniem naszej reputacji z wybraną frakcją. Po otrzymaniu pozwolenia na wstęp do wcześniej "zamkniętych" systemów uzyskujemy dostęp do lepszych misji, usług itp.

Reputacja

Wykonane misje oprócz pieniędzy przynoszą nam również zyski długofalowe w postaci wzrostu reputacji u frakcji będącej zleceniodawcą. Dlatego też już na początku rozgrywki warto się zastanowić dla kogo chcemy pracować. Każda z trzech głównych frakcji (Federacja, Imperium, Sojusz) ma coś do zaoferowania swoim najbliższym współpracownikom. Mogą to być ekskluzywne statki, dostęp do układów gwiezdnych będących kolebką danej frakcji, itp. Pracując od początku dla mniejszych ugrupowań należących do wybranej frakcji zapewnimy sobie szybszy postęp. Wzrost reputacji wiąże się również ze wzrostem zaufania, a więc zaprzyjaźnione frakcje zaczną zlecać Ci coraz bardziej lukratywne misje. Swoją reputację z daną frakcją zajmującą układ w którym się znajdujesz zawsze możesz sprawdzić prawym panelu.



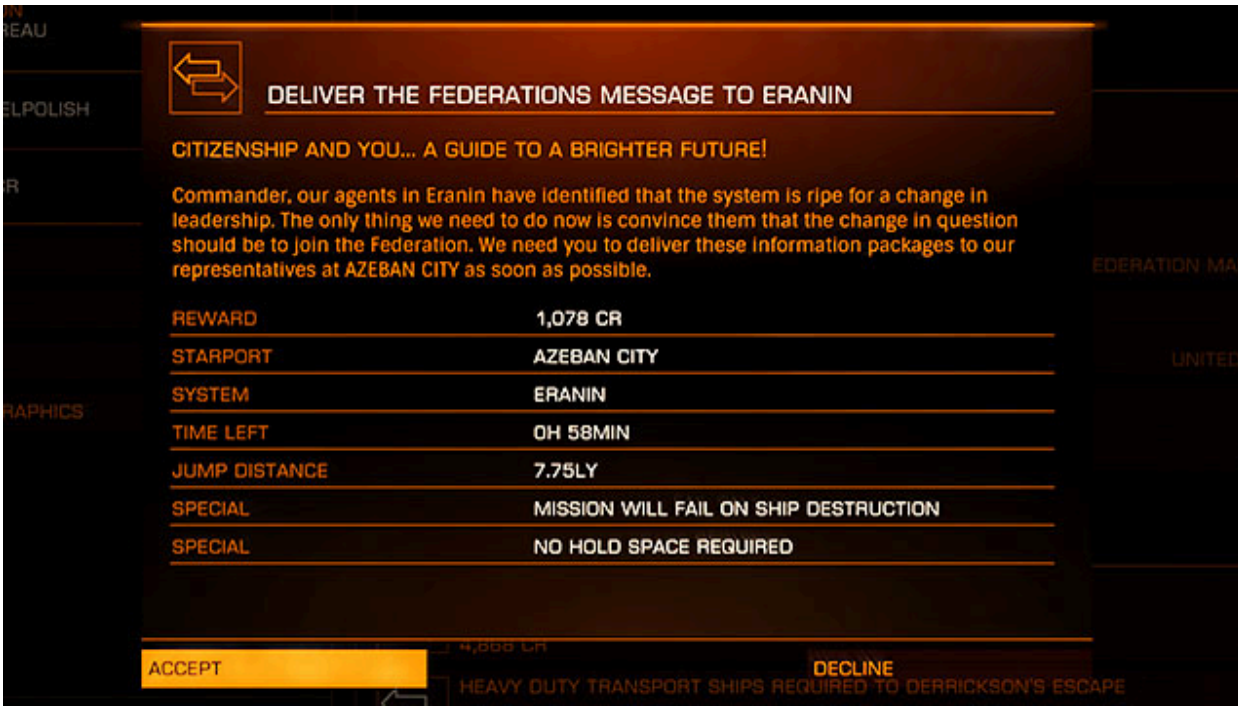
Pamiętaj jednak, że najczęściej (choć nie zawsze) wzrost reputacji o jednej frakcji może równać się spadkowi u innej. Dzieje się tak, jeżeli misja którą wykonujesz jest wymierzona wprost (choć nie jawnie) w dobre interesy przeciwników zleceniodawcy.

Pracując dla małej, lokalnej frakcji, siłą rzeczy w rozszerzeniu pracujesz dla podmiotu głównego, ale postęp nie jest mierzony jednakowo. Dla tych "na dole" nie trzeba pracować aż tak długo jak dla tych "nad nimi", aby awansować.

Profesje

Kurier/przewoźnik

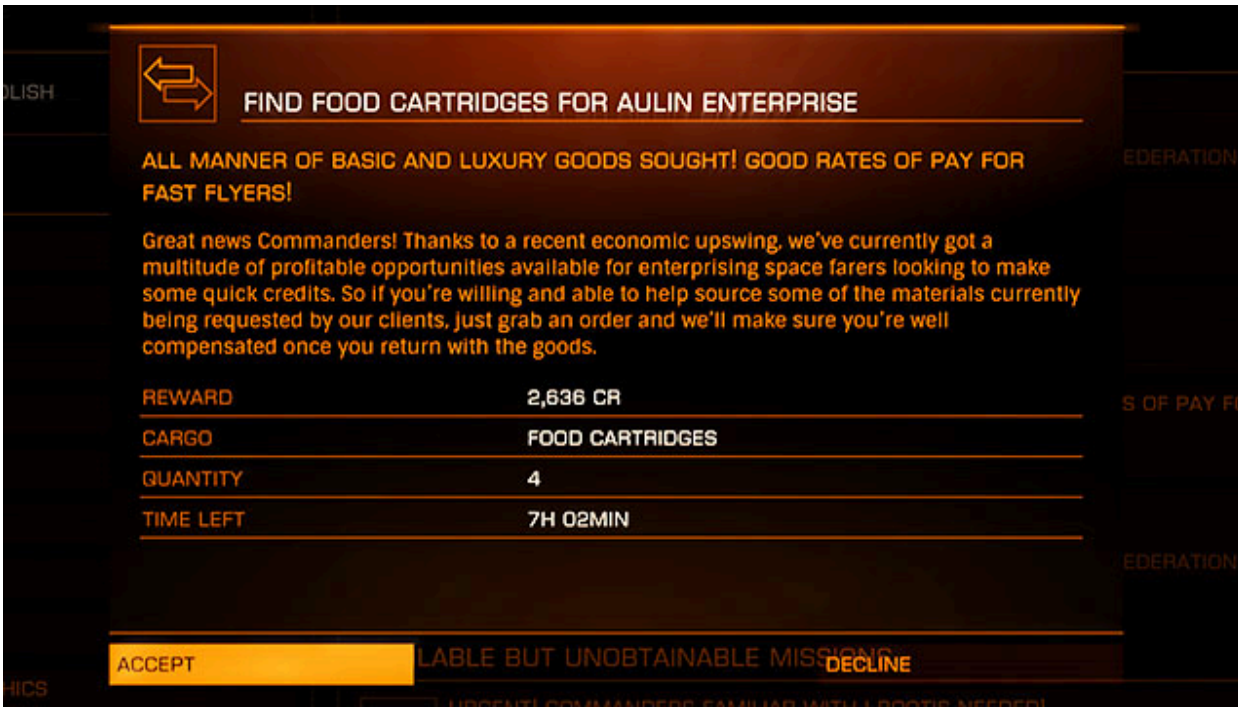
Misje kurierskie i przewoźnicze są najlepszym źródłem dochodu na samym początku gry. Niekoniecznie ze względu na wysokie stawki, ale ze względu na bardzo niskie wymagania. Dają one również możliwość doszlifowania umiejętności w pilotażu oraz zwiedzenia różnych zakątków galaktyki, zarabiając przy tym rozsądne pieniądze bez większego wysiłku.


DELIVER THE FEDERATIONS MESSAGE TO ERANIN
CITIZENSHIP AND YOU... A GUIDE TO A BRIGHTER FUTURE!
Commander, our agents in Eranin have identified that the system is ripe for a change in leadership. The only thing we need to do now is convince them that the change in question should be to join the Federation. We need you to deliver these information packages to our representatives at AZEBAN CITY as soon as possible.
REWARD 1,078 CR
STARPORT AZEBAN CITY
SYSTEM ERANIN
TIME LEFT 0H 58MIN
JUMP DISTANCE 7.75LY
SPECIAL MISSION WILL FAIL ON SHIP DESTRUCTION
SPECIAL NO HOLD SPACE REQUIRED
ACCEPT
DECLINE

Najbardziej polecanym typem misji kurierskich dla nowych pilotów jest transport danych. Takie misje nie wymagają niczego poza umiejętnością nawigacji po mapie galaktyki i lądowania na stacjach kosmicznych, ponieważ do przewozu informacji nie trzeba posiadać nawet ładowni. Jak najlepiej zarobić na takiej działalności? Zaakceptuj wszystkie misje kurierskie na wszystkich stacjach znajdujących się w danym układzie i skocz do najbliższego układu, w którym masz dostarczyć dane. Przekazując dane na docelowych stacjach zaakceptuj przy okazji wszystkie nowe misje kurierskie jakie znajdziesz, skocz do kolejnego docelowego układu i tak w kółko. Pojedyncze misje polegające na transporcie informacji nie są zbyt dochodowe, ale wiele misji prowadzących często do jednego celu szybko zaczyna się ładnie sumować i po kilku skokach możesz być już bogatszy o kilkadziesiąt tysięcy kredytów. Ważnym atutem tego rodzaju misji jest kompletny brak negatywnych konsekwencji wyciąganych wobec pilota za nie dotrzymanie terminu dostawy.

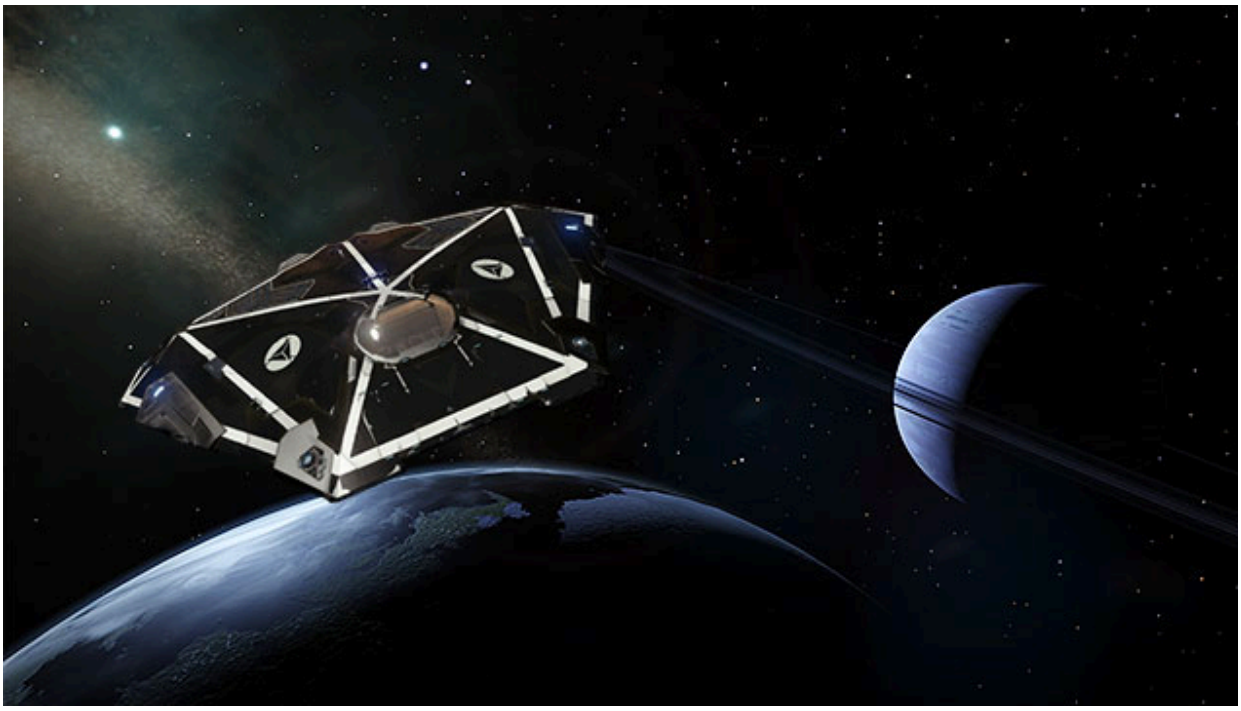
Kolejnym typem misji kurierskich to dostawa towarów. Różnią się one od transportu danych dwoma podstawowymi cechami: po pierwsze przewozisz towar, a więc potrzebujesz wystarczająco dużo miejsca w ładowni aby zaakceptować misję. Po drugie, niedotrzymanie terminu dostawy ma już swoje konsekwencje,

ponieważ towar znajdujący się w ładowni traktowany jest jako skradziony jeśli misja się przedawni. W takiej sytuacji możesz albo wyrzucić towar, albo spróbować sprzedać go na czarnym rynku (co rzadko bywa opłacalne). Najważniejsze abyś się pilnował i nigdy nie dał się przyłapać z "gorącym" towarem, inaczej może być z Tobą krucho.


FIND FOOD CARTRIDGES FOR AULIN ENTERPRISE
ALL MANNER OF BASIC AND LUXURY GOODS SOUGHT! GOOD RATES OF PAY FOR FAST FLYERS!
Great news Commanders! Thanks to a recent economic upswing, we've currently got a multitude of profitable opportunities available for enterprising space farers looking to make some quick credits. So if you're willing and able to help source some of the materials currently being requested by our clients, just grab an order and we'll make sure you're well compensated once you return with the goods.
REWARD 2,636 CR
CARGO FOOD CARTRIDGES
QUANTITY 4
TIME LEFT 7H 02MIN
ACCEPT
DECLINE

Innym rodzajem misji dostawczych są oferty skupu. Polegają one na dostarczeniu do stacji na której znajduje się ogłoszenie pewnej ilości wybranego towaru. Pozyskanie odpowiedniej ilości tegoż towaru leży już w rękach gracza. W określonym limicie czasu należy przeszukać sąsiednie stacje i układy w poszukiwaniu tego ładunku i dostarczyć go do zleceniodawcy. Wymaga to oczywiście odpowiednio pojemnej ładowni oraz funduszy na zakup. Nawet jeśli nie zdążymy dostarczyć ładunku na czas, nic nam za to nie grozi, ponieważ sami za niego zapłaciliśmy i nie będzie traktowany jako skradziony. Ten rodzaj misji idealnie komponuje się również z rolą kupca, ponieważ Ci zazwyczaj będą wiedzieli gdzie szukać towaru poszukiwanego przez zleceniodawcę.

Odkrywca



Każdy nowo zakupiony statek wyposażony jest w najprostszy "skaner odkrywczy", a co za tym idzie, odkrywcą można zostać od razu po pierwszym uruchomieniu gry. Jest to kolejna bardzo pacyfistyczna profesja, niewymagająca od pilota zbyt wiele poza umiejętnością latania statkiem. Samo odkrywanie polega po prostu na skanowaniu całych układów oraz poszczególnych znajdujących się w nim ciał niebieskich.

Profesję odkrywcy można bardzo efektywnie połączyć z rolą kuriera - jedno i drugie wymaga odwiedzania wielu nowych zakątków galaktyki, więc dlaczego nie zwiększyć zysków?

Podstawowym narzędziem pracy odkrywcy jest odpowiedni skaner. Jak wspominałem, każdy otrzymuje go w zestawie ze swoim statkiem. Jest to co prawda tylko podstawowa wersja skanera, ale na początek wystarczy. Z czasem można się pokusić o zakup zaawansowanego

skanera, który znacznie zwiększa zasięg, szczegółowość oraz szybkość skanowania, ale jest to spora inwestycja dla najbardziej zaangażowanych poszukiwaczy.

Aby zrobić użytek ze skanera, należy najpierw znaleźć na mapie galaktyki dowolny układ nieposiadający opisu. Oznacza to, że nie na statku gracza nie znajdują się żadne informacje na temat tego układu i można go przeskanować.

Po wybraniu "nieznanego" układu musimy do niego skoczyć. Jako, że po wyjściu z hiperprzestrzeni znajdziemy się od razu na wprost głównej gwiazdy danego układu, w panelu informacyjnym pojawi się informacja o znalezieniu nowego obiektu astronomicznego. Dodatkowo należy wykonać skan ręczny, poprzez przypisanie skanera do wybranej grupy ogniowej i przytrzymać odpowiadający mu spust dopóki skanowanie nie zostanie zakończone.

Po wykryciu nowych obiektów astronomicznych (oznaczonych jako "unexplored") wystarczy zbliżyć się do nich i wybrać jako cel. W tym momencie skaner (panel widoczny w lewym-dolnym rogu pulpitu) zacznie automatycznie zbierać informacje na temat wybranego ciała niebieskiego. Po zakończeniu analizy, w tym samym miejscu (oraz na

mapie układu) pojawią się szczegółowe informacje na temat przeskanowanego ciała niebieskiego. Po przeskanowaniu wszystkich odnalezionych obiektów możemy udać się na dalsze poszukiwania w kolejnych nieznanych układach gwiezdnych.

Po zebraniu informacji o wszystkich interesujących nas układach należy wybrać się na dowolną stację kosmiczną, przejść do zakładki "universal cartographics" i sprzedać nasze mapy. Zasada jest jedna - stacje płacą najwięcej za mapy układów najbardziej oddalonych od układu w którym dokonujemy sprzedaży, a minimalna odległość między punktem skupu a odkrytym układem musi wynosić co najmniej 20 lat świetlnych.

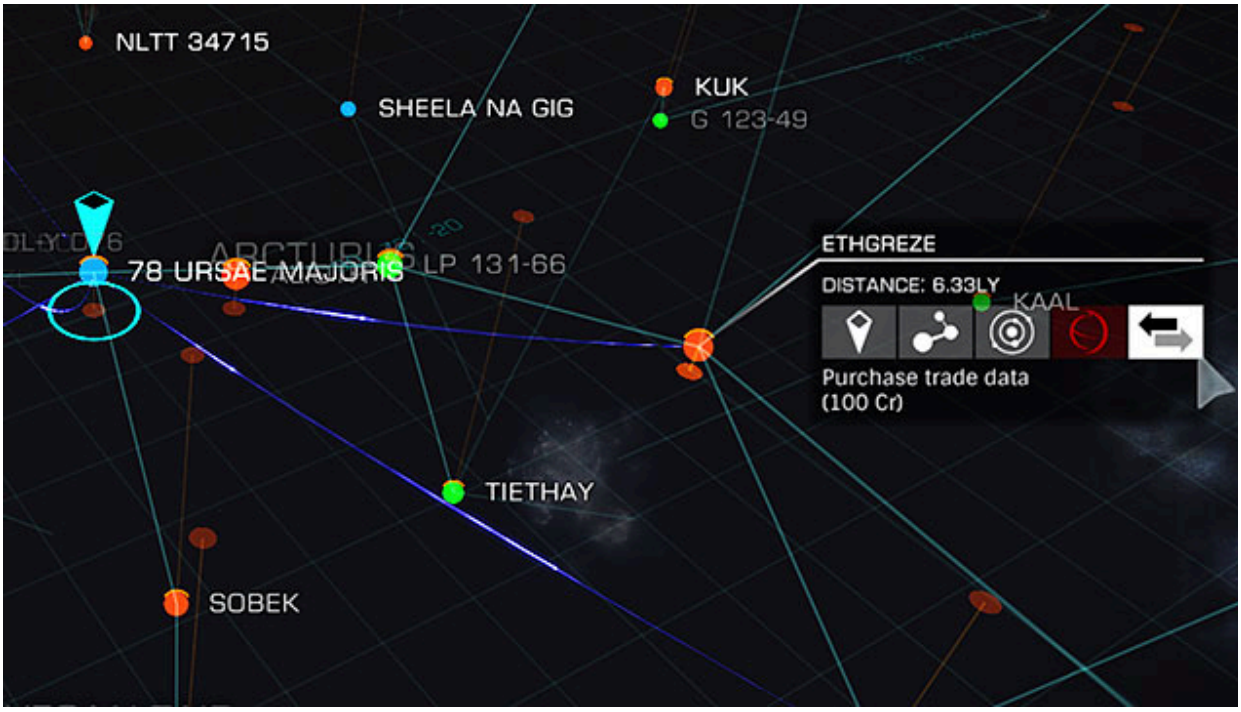
Kupiec

Rola kupca najbardziej odpowiadać będzie graczom ze smykałką do interesów oraz "kosmicznym kierowcom ciężarówek". Polega ona po prostu na kupowaniu tanio i sprzedawaniu drogo. Pierwsze kroki w handlu można stawiać niezależnie od posiadanego statku - wystarczy trochę miejsca w ładowni oraz podstawowa wiedza o funkcjonowaniu rynku. Dedykowani kupcy pierwsze pieniądze powinny wydać na zakup jednego ze statków transportowych - na początku pewnie będzie to Hauler, a docelowo najbardziej pojemny, Lakon Type-9. Niemniej jednak każdy statek można do pewnego stopnia (w zależności od modelu) dostosować do roli "ciężarówki", poprzez zastąpienie komponentów znajdujących się w wewnętrznych komorach (internal compartments) statku lukami towarowymi o różnych dostępnych pojemnościach.

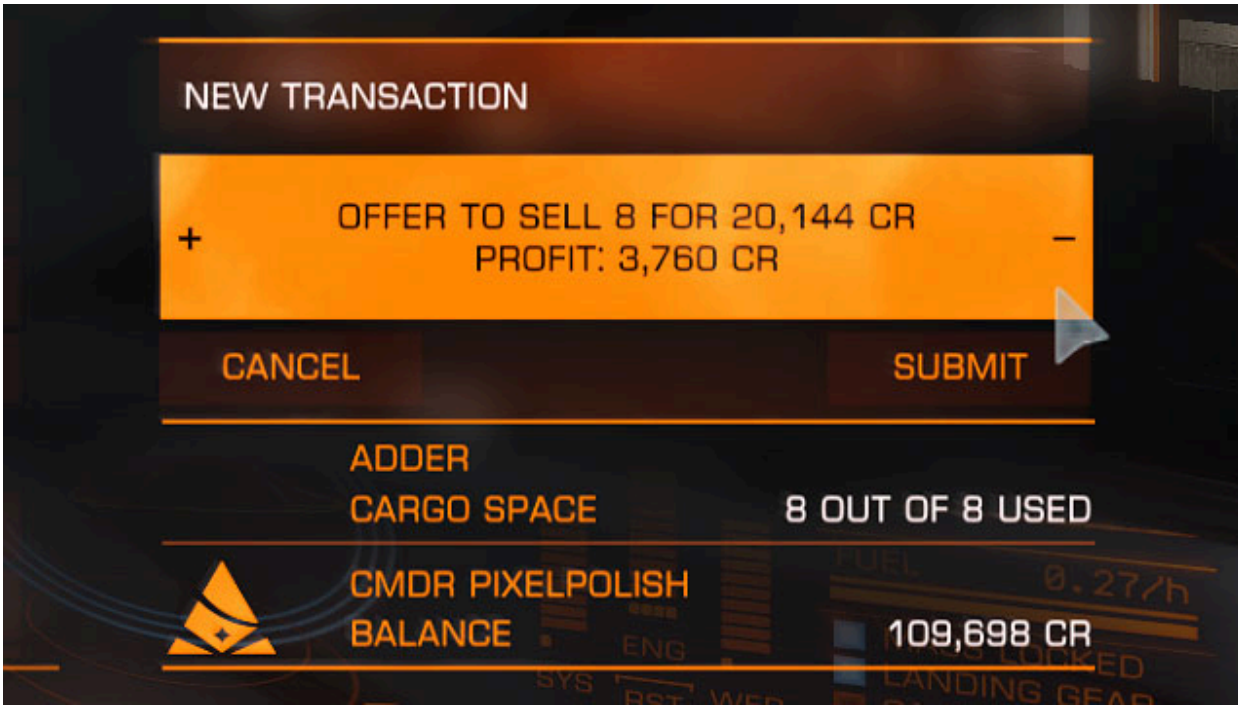
READ GATEWAY
WEALTHY, VERY LARGE POPULATION INDUSTRIAL ECONOMY (FEDERATION, DEMOCRACY)
4:17:13
29 DEC 3300
GOODS
VALUE (CR)
SELL
BUY
CARGO
DEMAND
SUPPLY
GALACTIC AVERAGE
LIQUOR 558 587 - 24 LOW 738 CR
WINE 397 - - 573,736 HIGH 324 CR
MACHINERY
ATMOSPHERIC PROCESSORS 348 368 - 261,213 MED 493 CR
CROP HARVESTERS 2,004 2,048 - 1,468,696 MED 2,378 CR
MARINE EQUIPMENT 4,187 4,277 - 58,447 MED 4,474 CR
MINERAL EXTRACTORS 482 508 - 832,701 MED 700 CR
POWER GENERATORS 468 494 - 30,393 MED 631 CR
WATER PURIFIERS 201 218 - 4,523,433 MED 378 CR
MEDICINES
BASIC MEDICINES 255 275 - 169,014 MED 395 CR
PERFORMANCE ENHANCERS 7,070 - - 51,085 MED 7,031 CR
PROGENITOR CELLS 7,070 - - 20,434 MED 7,031 CR
METALS
ALUMINIUM 488 - - 2,675,377 HIGH 412 CR
BERYLLIUM 9,093 - - 1,069,490 HIGH 8,549 CR
COBALT 946 - - 714,872 HIGH 823 CR
COPPER 525 - - 1,201,579 MED 570 CR
EXIT
CROP HARVESTERS
MACHINERY
SELL TO MARKET
2,004 CR
BUY FROM MARKET
2,048 CR
Agricultural machinery together with spare parts and consumables used for harvesting and packing specific ground-based crops.
SUPPLY 1,468,696
CARGO -
IMPORTED FROM LHS 331, HDS 1879
EXPORTED TO MEGREZ, HE BO, STF 1774, ETHGREZE
NEW TRANSACTION
OFFER TO BUY 8 FOR 16,384 CR
CANCEL
SUBMIT
ADDER
CARGO SPACE
0 OUT OF 8 USED
CMDR PIXELPOLISH
BALANCE
126,215 CR

Kupować tanio i sprzedawać drogo - to podstawowa zasada każdego kupca. Przeglądając rynek towarowy w poszukiwaniu ładunku na eksport, pierwsza rzecz na jaką należy zwrócić uwagę to kolumna "zapas" (supply). Interesują nas tylko towary, których zapas na stacji jest największy (MED. Lub HIGH), ponieważ są one sprzedawane najtaniej. Kupujemy pełną ładownię wybranego towaru (lub tyle, na ile nas stać) i przechodzimy do drugiego kroku - sprzedaży.

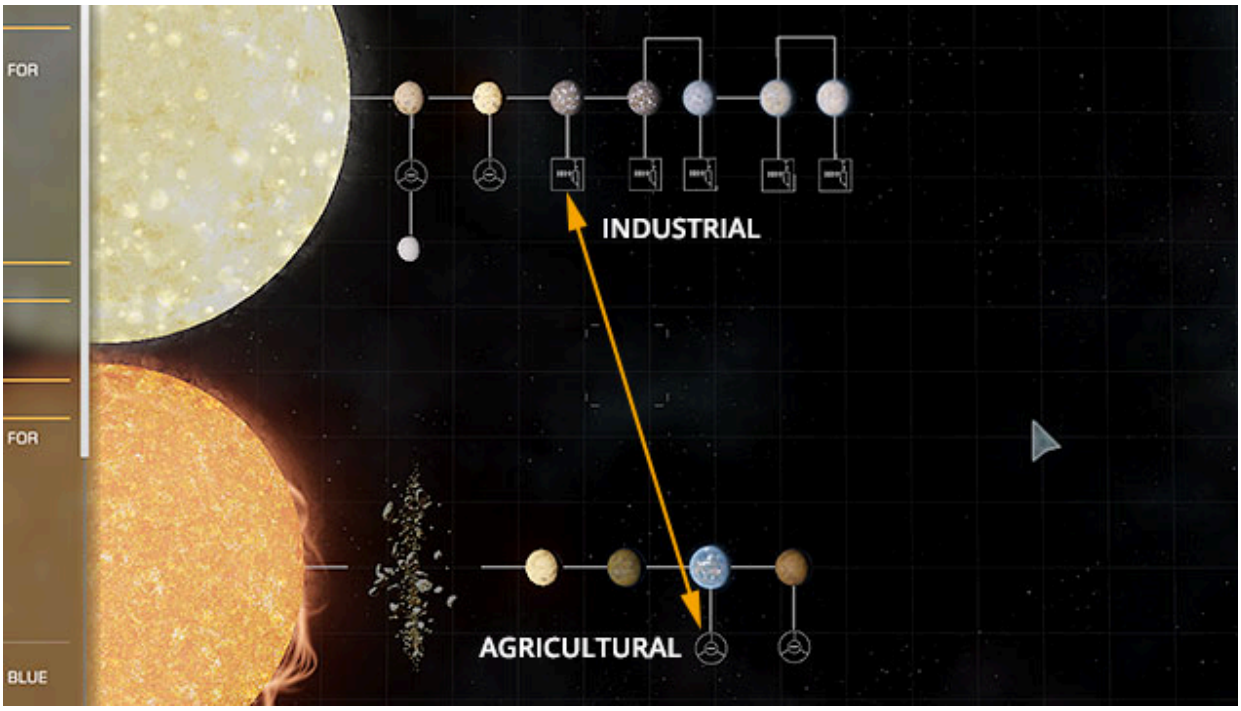
Teraz musimy znaleźć stację w takim układzie gwiezdnym, w którym jest duże zapotrzebowanie na towar, który uprzednio zakupiliśmy. Z pomocą przyjdzie nam samo okno runku, w którym po wybraniu towaru, w prawej kolumnie pojawi się informacja dokąd dany towar jest eksportowany.



Kolejnym niezbędnym narzędziem przy ustaleniu trasy handlowej będzie mapa galaktyki. W zakładce "view" przełączamy widok z realistycznego na mapę, następnie z listy tras handlowych wybieramy tylko kategorię, do której przynależy zakupiony przez nas towar. W naszym wypadku jest to maszyneria, zaznaczona kolorem niebieskim. Teraz wystarczy zobaczyć jaki kierunek wskazuje nam trasa handlowa i udać się tam, dokąd dany towar jest najczęściej importowany.



Po wylądowaniu na stacji w wybranym systemie, sprawdzamy czy zapotrzebowanie na dany towar (demand) jest wystarczająco duże, aby opłaciło nam się go tutaj sprzedać. Jeśli tak, wyprzedajemy cały zapas i liczymy profity. Jeśli nie, zawsze możemy sprawdzić rynki na sąsiednich stacjach lub szukać dalej odpowiedniego układu gwiezdnego.

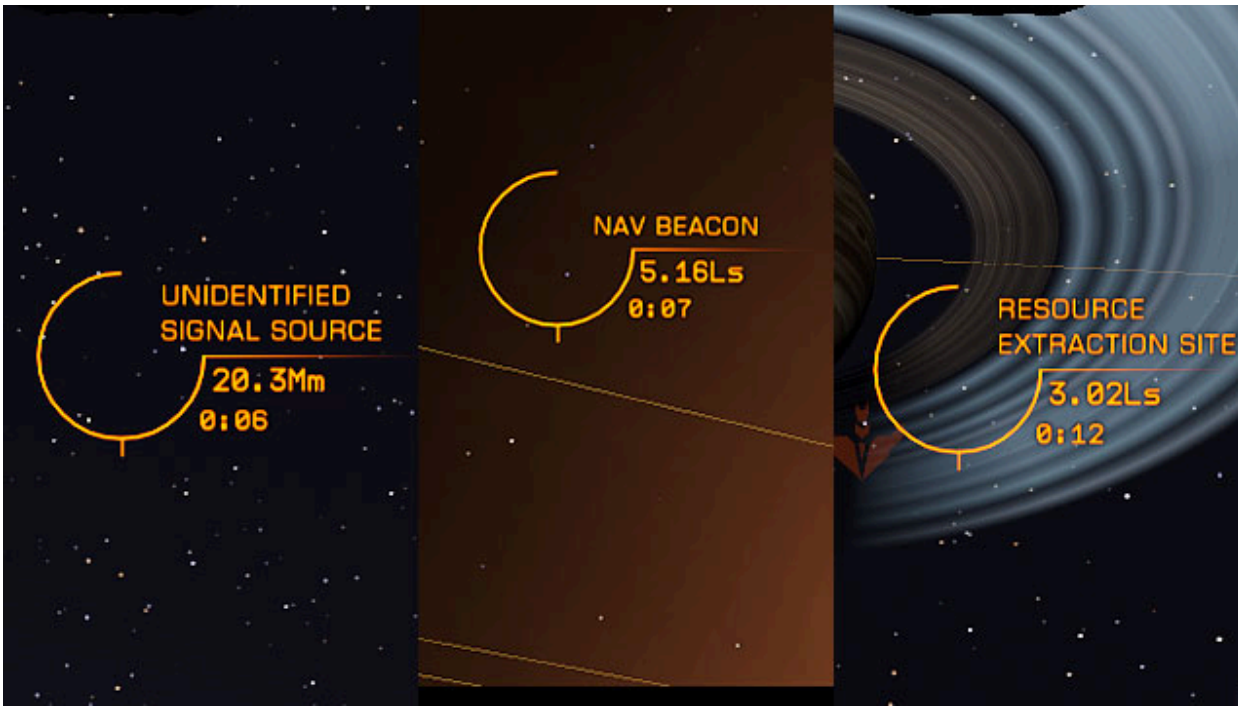


Kolejną złotą zasadą każdego kupca powinna być optymalizacja czasu w stosunku do zarobków. Czasami lukratywne trasy handlowe można znaleźć wewnątrz tego samego układu gwiezdnego! Wystarczy tylko trochę ruszyć głową. Jeśli w tym samym układzie znajduje się stacja industrialna, która produkuje sprzęt rolniczy oraz stacja rolnicza, to oczywistym jest że można będzie na tym zrobić biznes. Co więcej - po sprzedaży sprzętu rolniczego na stacji rolniczej można zakupić produkty żywnościowe i sprzedać je na stacji industrialnej, z której przylecieliśmy. W ten sposób zataczamy pełne koło profitów. Takich kombinacji "kto sprzedaje, kto pupuje" jest całą masa. Wystarczy przyjrzeć się mapie i wyciągnąć wnioski.

Łowca Nagród

Łowca nagród to idealna rola dla graczy, którzy nie boją się brudnej roboty i chcą zarabiać na życie walką. Odpowiednio dobierając swoje cele, karierę łowcy nagród można rozpocząć mając do dyspozycji nawet startowego Sidewinder'a. Na dobrą sprawę niepotrzebne jest do tego nawet żadne dodatkowe wyposażenie - wystarczą dwa podstawowe lasery i wola walki. Najważniejsza zasada jaka powinna przyświecać każdemu łowcy nagród to mierzyć siły na zamiary. Jeśli statek poszukiwanego listem gończym jegomościa znacznie przewyższa potencjał bojowy naszej własnej maszyny, trzeba sobie zadać pytanie czy gra jest warta świeczki. Doświadczeni łowcy z pewnością nadrobią braki sprzętowe swoimi umiejętnościami, ale nowicjuszom polecałbym skupiać się tylko na przeciwnikach pilotujących statki podobnej klasy.

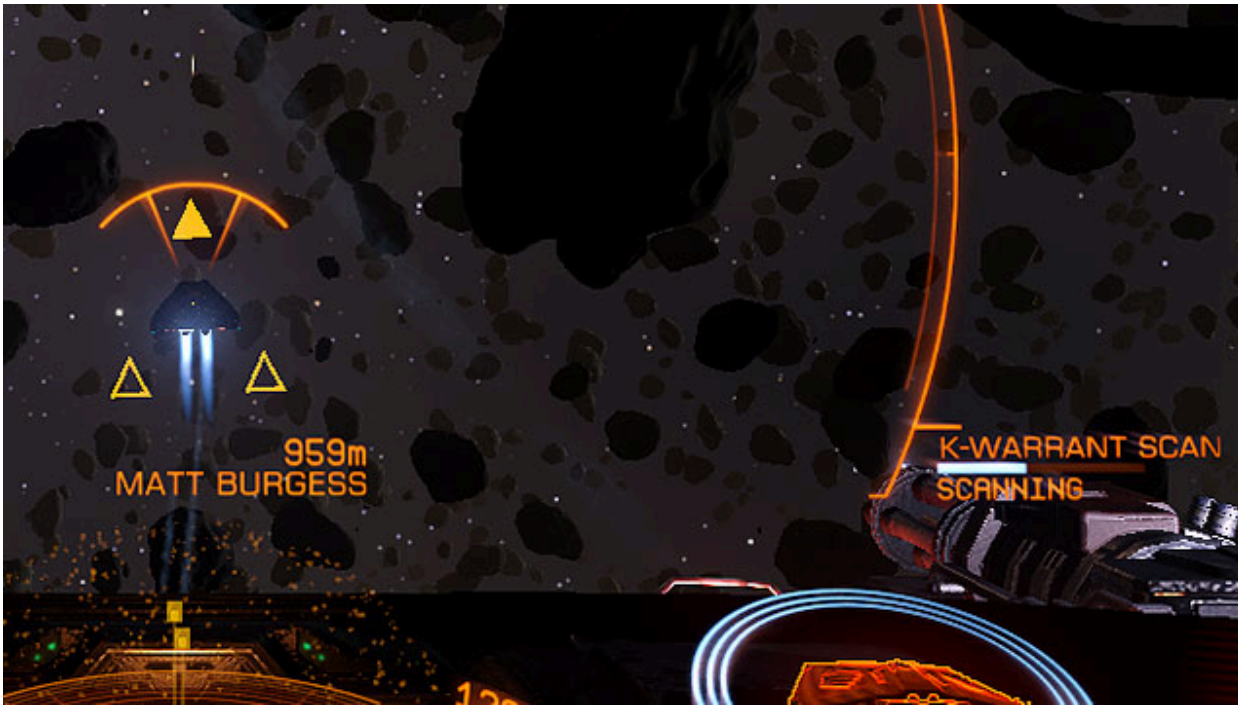
Zanim przystąpimy do polowania, warto zająć się najpierw jedną ważną rzeczą. Zalecam wyłączenie "zgłaszania przestępstw przeciwko mnie" w prawym panelu, w zakładce "funkcje". W przeciwnym razie, kiedy zostaniesz zaatakowany przez złoczyńcę na którego polujesz, poinformowane zostaną o tym władze, które "pośpieszą" Ci z pomocą. W efekcie może się to skończyć tak, że bandyta z którym walczyłeś przez ostatnie 5 minut zostanie zniszczony przez policję tuż pod twoim nosem i nagroda przepadnie bezpowrotnie.



No dobrze, ale jak odnaleźć poszukiwanych złoczyńców? Wystarczy poszukać ich w jakiejkolwiek uczęszczanej przez inne statki lokalizacji, pod warunkiem że nie jest to stacja kosmiczna. Najlepszymi opcjami są **niezidentyfikowane źródła sygnału**, **boje nawigacyjne** oraz **punkty wydobycia zasobów** (przedstawione kolejno od lewej do prawej na powyższym obrazku). Niezidentyfikowane źródła sygnału pojawiają się w losowych miejscach i najłatwiej trafić na nie podróżując po układzie w trybie Super Cruise. Boje nawigacyjne umieszczone są zazwyczaj w pobliżu głównej gwiazdy danego układu, a punkty wydobycia zasobów spotykane są tylko w pasach asteroidów. Odwiedzenie żadnej z tych lokalizacji nie daje nam absolutnej pewności, że w okolicy znajdziemy kryminalistę, ale szansa na to jest bardzo duża - zwłaszcza w okolicy punktów wydobywczych, ponieważ piraci lubią polować na pracujących tam górników.

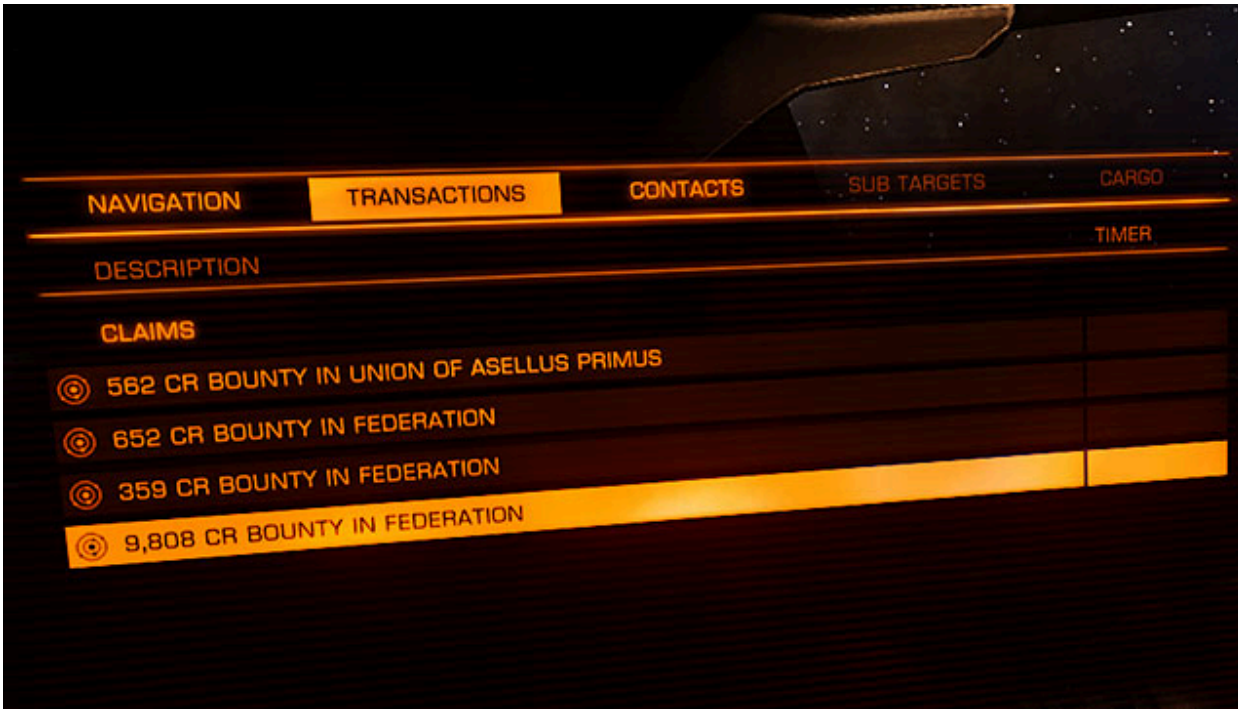
Drugie pytanie brzmi, jak odróżnić kryminalistę od przeciętnego obywatela? Musimy ręcznie zaznaczyć każdy napotkany statek i poczekać na wskazania naszych skanerów, widoczne w panelu informacji o celu. Przykładni obywatele oznaczeni są jako "clean" a poszukiwani jako "wanted". Cała procedura jest dziecinnie prosta.

Kolejnym (opcjonalnym) krokiem jest ustalenie wysokości nagrody za głowę poszukiwanego pilota. W tym celu wystarczy zajrzeć do lewego panelu. W zakładce "kontakty" znajdziemy więcej informacji na temat zaznaczonego statku, włącznie z wysokością naszego potencjalnego wynagrodzenia (bounty).



Jeśli chcesz jeszcze więcej zarobić na swoich łowach, warto zainwestować w skaner nakazu likwidacji (kill warrant scanner). Bez niego, jedyna nagroda za głowę złoczyńcy to ta, jaką wypłaca ochrona układu w którym się znajdujesz. Niewykluczone jednak, że dany jegomość poszukiwany jest w wielu układach i skaner pozwoli Ci na uzyskanie takiej informacji. Jeśli namierzony pilot rzeczywiście jest poszukiwany w więcej niż jednym układzie, wszystkie wyznaczone za niego nagrody zostaną zsumowane. Skanera nakazów używamy identycznie jak skanera odkrywczego - należy przypisać go do jednego ze spustów, namierzyć wroga i utrzymując odpowiednią odległość przeprowadzić pełne skanowanie.

Po tych wszystkich przygotowaniach wystarczy już "tylko" zniszczyć statek przeciwnika, a w panelu informacyjnym pojawi się komunikat podający pełną kwotę, na jaką zapracowaliśmy.



Informację o wszystkich oczekujących nagrodach znajdziesz w lewym panelu, w zakładce "transakcje". Podane informacje to kwota oraz miejsce odbioru. Czasami nagrody wypłacane są tylko w układzie, w którym kryminalista został upolowany, a czasami we wszystkich układach należących do frakcji, która zleciła likwidację.

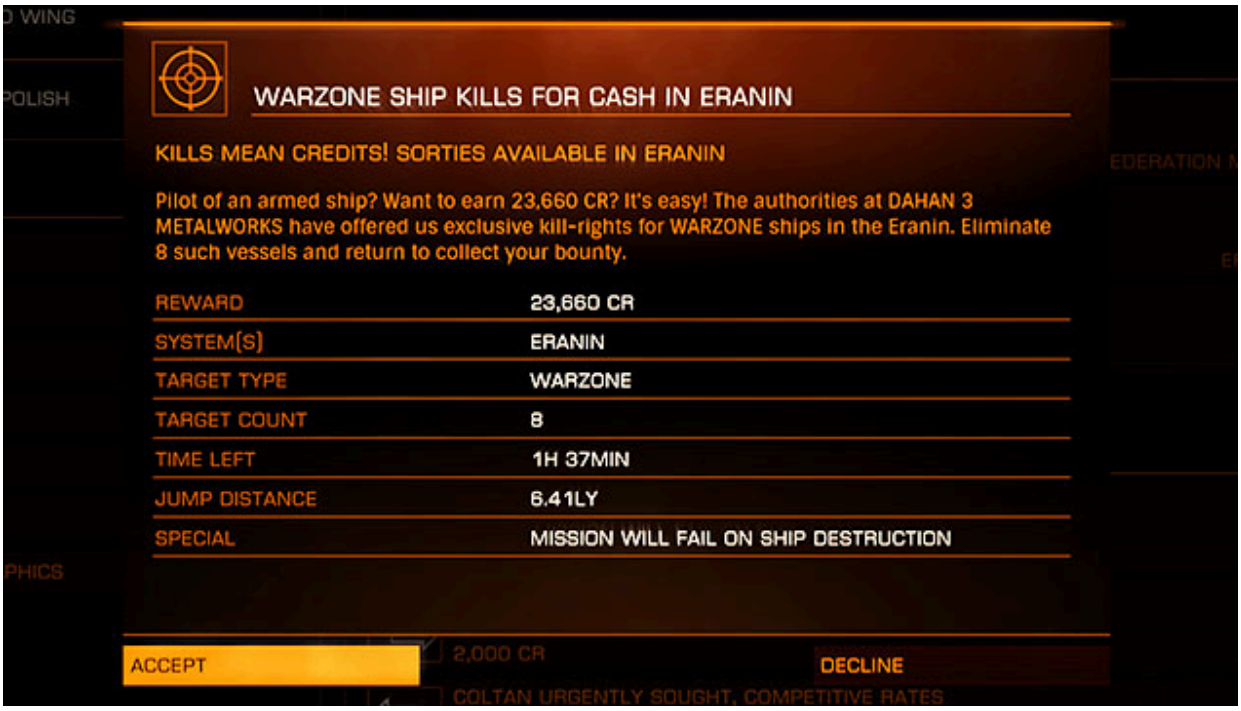
Teraz wystarczy tylko udać się na odpowiednią stację, przejść do zakładki Kontakty > Lokalne Biuro Ochrony i zainkasować należne kredyty.

HUNTER-KILLER MISSION: THE MISTRAL
HUNTERS WANTED
Carrier signal decrypting... Message Retrieved: We want you to put a stop to the unwanted activities of the criminal Mistral, permanently. However, this mission is classified as my employer wants no data trail, should you commit any jurisdictional offences carrying out your duty.
REWARD
27,368 CR
SYSTEM(S)
I BOOTIS
TARGET TYPE
MISTRAL
TARGET COUNT
1
TIME LEFT
36H 46MIN
JUMP DISTANCE
5.48LY
SPECIAL
MISSION WILL FAIL ON SHIP DESTRUCTION
ACCEPT
DECLINE

Oprócz przedstawionego wyżej łowienia głów, są jeszcze inne możliwości. Niektóre stacje kosmiczne oferują specjalne misje, polegające na upolowaniu unikatowych statków NPC. Są to zazwyczaj uzbrojone po zęby, duże statki bojowe takie jak Cobra czy Anaconda, dlatego takie misje można porównać do walki z bossami. Kolejnym problemem jest odnalezienie poszukiwanego łobuza. Takie statki pojawiają się losowo w układzie gwiezdnym wskazanym przez zleceniodawcę. Aby odnaleźć poszukiwanego należy przeszukać każde napotkane podczas lotu w nadświetlnej "niezidentyfikowane źródło sygnału". Szansa na pojawienie się tego konkretnego NPCa w takim punkcie jest całkowicie losowa, dlatego tego typu misje mają zazwyczaj bardzo długi limit czasowy (nawet kilka dni czasu rzeczywistego).

Najemnik

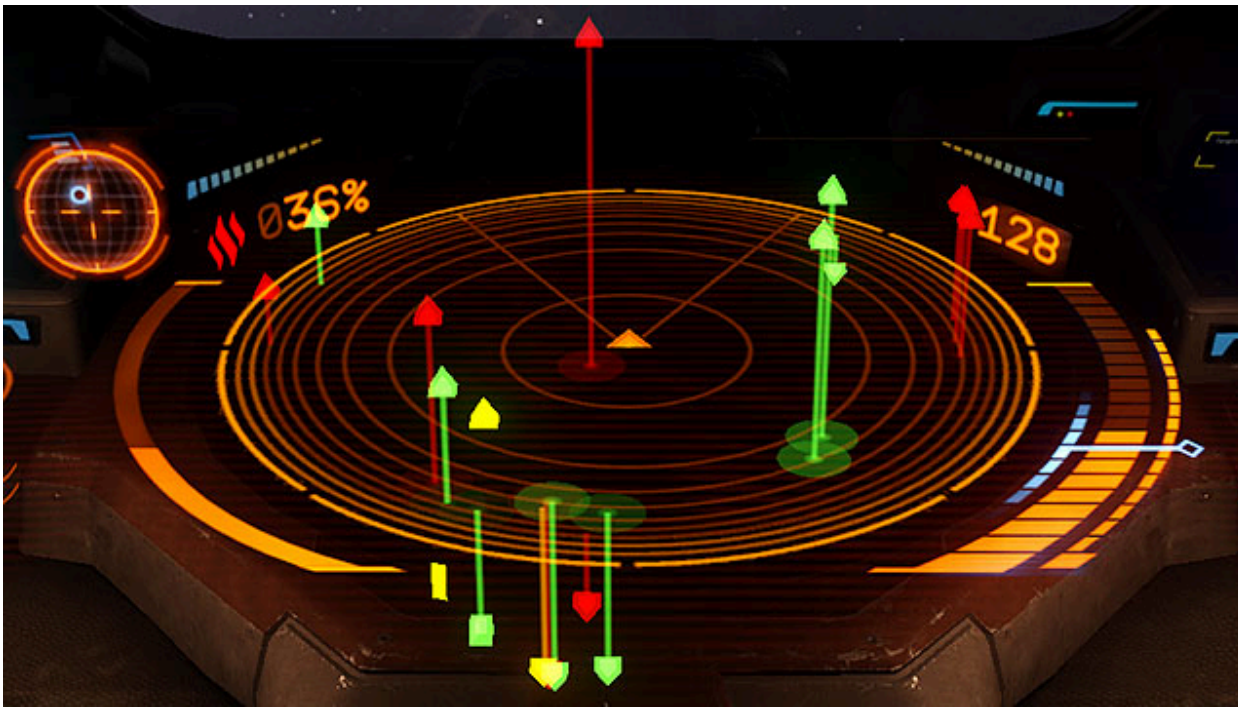
Najemnik to kolejna profesja dla graczy chcących czerpać zyski głównie, lub wyłącznie z walki. Najemnik ma sporo wspólnego z łowcą nagród, ale podstawową różnicą jest konieczność brania udziału w dużych konfliktach między dwiema stronami, zamiast polowania na poszczególne jednostki. Zazwyczaj przypomina to tryb Team Deathmatch znany z różnych gier sieciowych. Bardzo wskazaną każdego najemnika jest bezstronność, ponieważ nigdy nie wiadomo, która strona konfliktu zgłosi się po nasze usługi. Oczywiście można być najemnikiem na usługach tylko wybranej frakcji, ale to bardzo ogranicza potencjalne źródła dochodu w galaktyce. Ostatecznie jest to oczywiście wybór każdego gracza.


WARZONE SHIP KILLS FOR CASH IN ERANIN
KILLS MEAN CREDITS! SORTIES AVAILABLE IN ERANIN
Pilot of an armed ship? Want to earn 23,660 CR? It's easy! The authorities at DAHAN 3 METALWORKS have offered us exclusive kill-rights for WARZONE ships in the Eranin. Eliminate 8 such vessels and return to collect your bounty.
REWARD 23,660 CR
SYSTEM(S) ERANIN
TARGET TYPE WARZONE
TARGET COUNT 8
TIME LEFT 1H 37MIN
JUMP DISTANCE 6.41LY
SPECIAL MISSION WILL FAIL ON SHIP DESTRUCTION
ACCEPT
DECLINE

Najlepszą metodą zarabiania pieniędzy w roli najemnika jest podejmowanie misji związanych ze strefami konfliktu. Takie misje dostępne są zazwyczaj w układach, gdzie takie strefy występują lub w niedalekim sąsiedztwie. Misje wojenne polegają na pomocy jednej ze stron konfliktu poprzez wyeliminowanie określonej ilości wrogich statków. Dobrym miejscem do rozpoczęcia kariery najemnika jest układ Dahan lub Eranin, które znajdują się zaledwie kilka skoków od lokacji startowej.

Po zaakceptowaniu misji, wyszukujemy w panelu nawigacyjnym najbliższej "strefy konfliktu" i udajemy się na pole walki. Takie strefy występują zazwyczaj w dwóch wariantach - o małej lub dużej intensywności (ilość walczących statków).

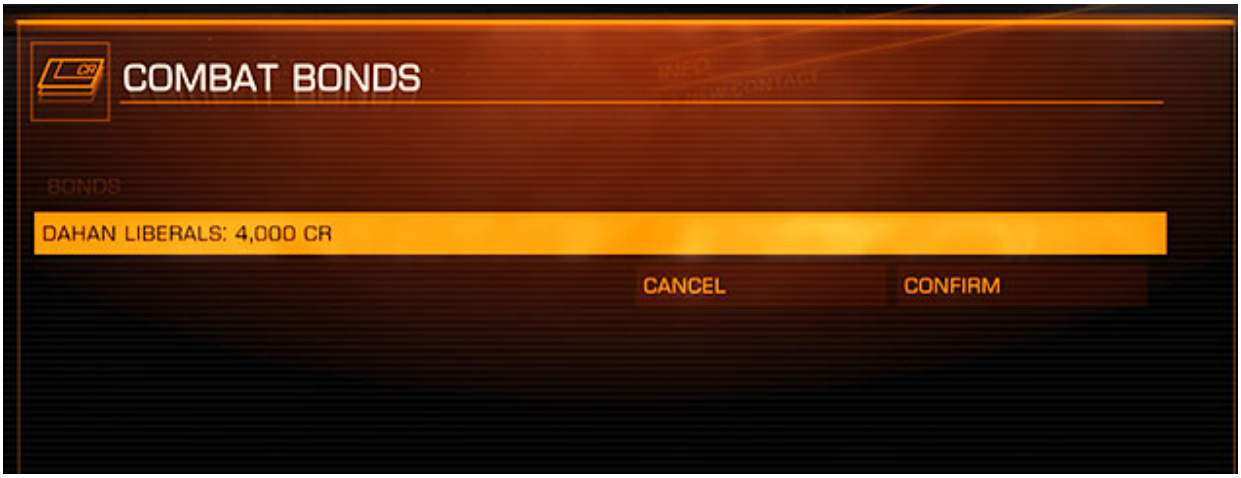
Po przybyciu na miejsce, na radarze pojawią się same neutralne statki. Zanim przejdziemy do rozwałki musimy wybrać stronę konfliktu po której się opowiadamy. Wybieramy oczywiście tę stronę, która zleciła nam misję. Aby przystąpić do konfliktu nie musisz tak naprawdę podejmować żadnej misji. Każdy może przyłączyć się do walki w dowolnym momencie i z dowolnych powodów, jednak w tym rozdziale mówimy o skutecznych metodach zarabiania pieniędzy, dlatego właśnie uprzednie podjęcie misji jest wskazane.



Po wybraniu jednej ze stron, radar odzwierciedli naszą przynależność poprzez zaznaczenie sojuszników na zielono, a wrogów na czerwono. Teraz możemy już przejść do ofensywy i wesprzeć naszych pracodawców.

Teraz czas na miły bonus. Eliminowanie wrogich statków nie tylko liczy się do wykonania misji, ale dostajemy również dodatkowe pieniądze za każdego zabitego. Nie ważne po której stronie się opowiedzieliśmy, jedna z nich zawsze chętnie nam za to zapłaci. Dlatego właśnie podjęcie się misji w strefie konfliktu jest opcjonalne - nawet pracując spontanicznie wciąż możemy dobrze zarobić.

Liczbę zlikwidowanych statków, sumę uzbieranych za to kredytów oraz aktualny stan misji możemy sprawdzić w lewym panelu, w zakładce "transakcje".



Po wykonaniu misji, wracamy na stację na której ją zaakceptowaliśmy i zgarniamy pieniądze z biuletynu. Wspominałem jednak o dodatkowych kredytach za każdy zniszczony statek - wystarczy przejść do zakładki Kontakty > Kontrakty Bojowe i odebrać dodatkową wypłatę. Jeśli braliśmy udział w konflikcie bez uprzedniego

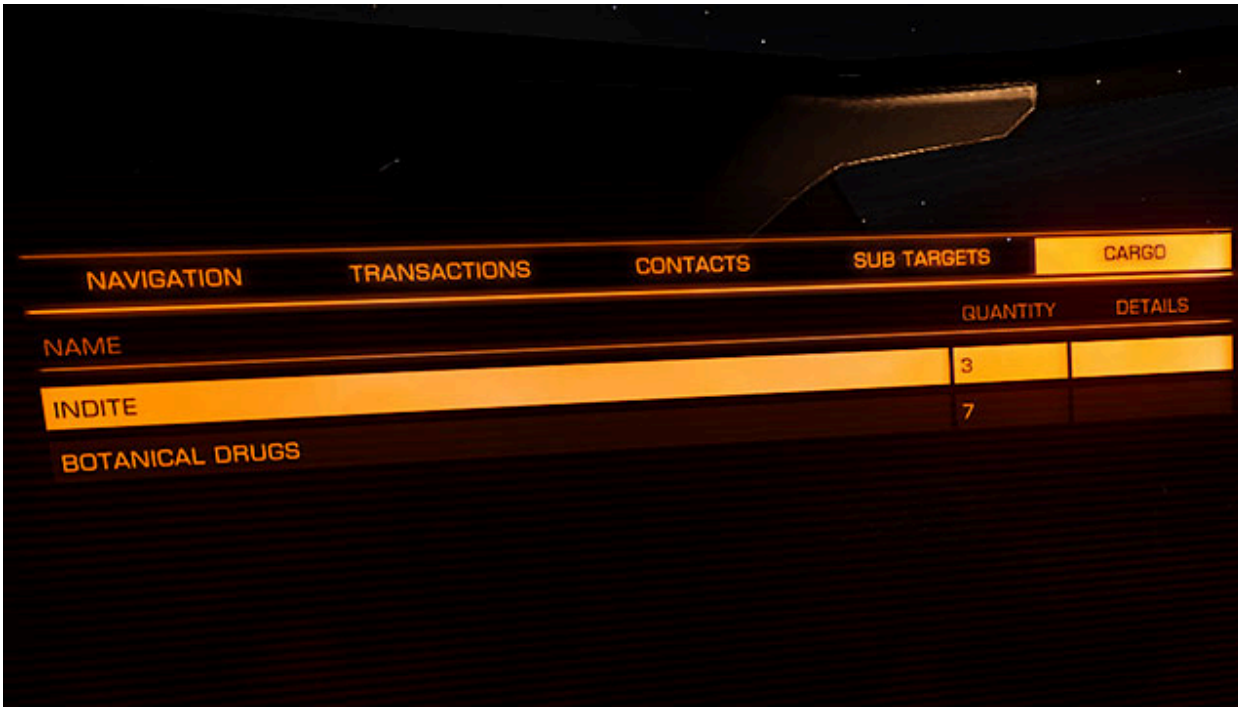
podejmowania się żadnych misji, jedyną wypłatę otrzymamy właśnie tutaj.

Inną możliwością zarabiania pieniędzy jako najemnik jest odpowiadanie na Federacyjny Sygnał Ratunkowy (Federal Distress Signal). W niektórych układach w których panuje wojna, atakowane przez siły wroga okręty wojenne wzywają na pomoc wszystkie statki w okolicy. Sygnał pojawia się na liście nawigacyjnej podobnie jak "niezidentyfikowane źródła sygnału". Sposób postępowania w takim przypadku jest identyczny jak w strefach konfliktu. Docieramy na miejsce, opowiadamy się po jednej ze stron i zarabiamy na niszczeniu statków drużyny przeciwnej.

Pirat

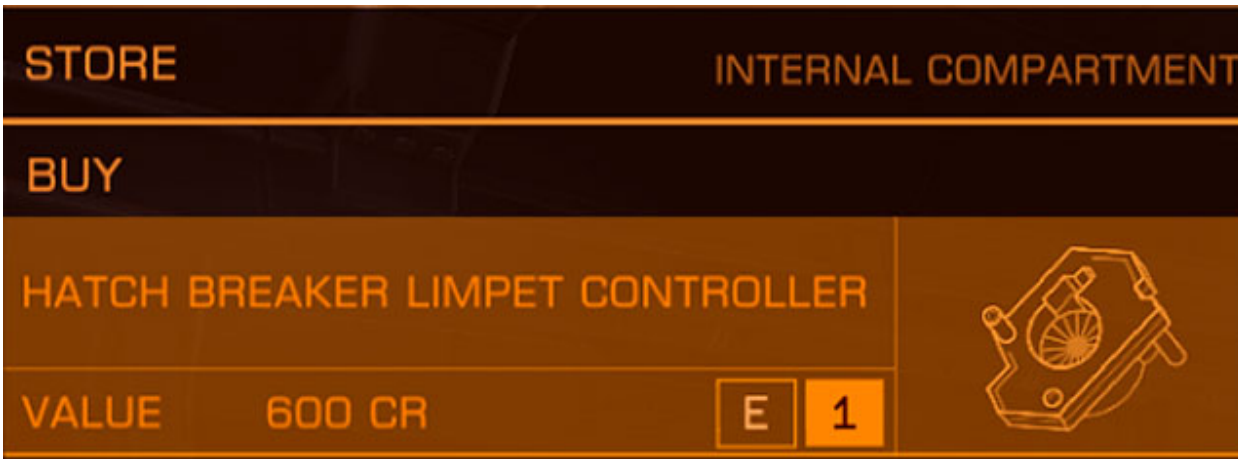
Piractwo to być może jedna z najbardziej wymagających i skomplikowanych "profesji", wymagająca wbrew pozorom sporo finezji. W końcu pirat to złodziej, a nie zabijaka, dlatego najważniejsze jest dla niego pozyskanie towaru z ładowni ofiary, a nie jej zniszczenie. Do roli pirata można podejść podobnie jak do roli łowcy nagród - z pewnymi znaczącymi różnicami. Pirat oprócz odpowiedniego statku oraz ekwipunku potrzebuje również dużej ilości miejsca w ładowni na zebrany łup. Piractwo wymaga sporych umiejętności nie tylko walki, ale również chirurgicznej precyzji oraz umiejętności odpowiedniego wykorzystania pod-systemów swojego statku. Profesji tej towarzyszy również znacznie większe niebezpieczeństwo w postaci praktycznie permanentnego statusu "poszukiwanego", co przyciąga uwagę łowców nagród, lokalnych władz oraz utrudnia lub uniemożliwia wstęp na większość stacji kosmicznych w układach innych niż anarchistyczne.

Najważniejszym narzędziem w repertuarze dobrego pirata jest skaner ładunku (cargo scanner). Zanim przejdziemy do strzelania trzeba przecież ocenić opłacalność takiego przedsięwzięcia. Skanera ładunku używamy w identyczny sposób jak skanera nakazów w przypadku łowcy głów.



Po przeskanowaniu ładowni ofiary, wystarczy rzucić okiem na lewy panel. W zakładce "cargo" znajdziemy informację co przewozi interesujący nas statek. Jeśli stwierdzimy, że ładunek wart jest zachodu, przechodzimy do chirurgicznych cięć.

Kolejnym krokiem jest przejście do zakładki "sub targets" w lewym panelu i zaznaczenie śluzy ładowni (cargo hatch) wciąż zaznaczonego statku. Wybrany komponent zostanie zaznaczony na śledzonym statku czerwonym kwadratem. To w niego (i najlepiej tylko w niego) musimy strzelać, aby śluza puściła, wyrzucając zawartość ładowni w przestrzeń kosmiczną. Nie jest to jednak takie proste - śluza ładowni znajduje się zazwyczaj w zadniej części statku, dlatego musimy konsekwentnie siedzieć ofierze na ogonie. Podczas celowania w tak mały punkt na kadłubie bardzo pomocna będzie broń osadzona na ruchomych węzłach uzbrojenia, która pomoże nam w celowaniu.

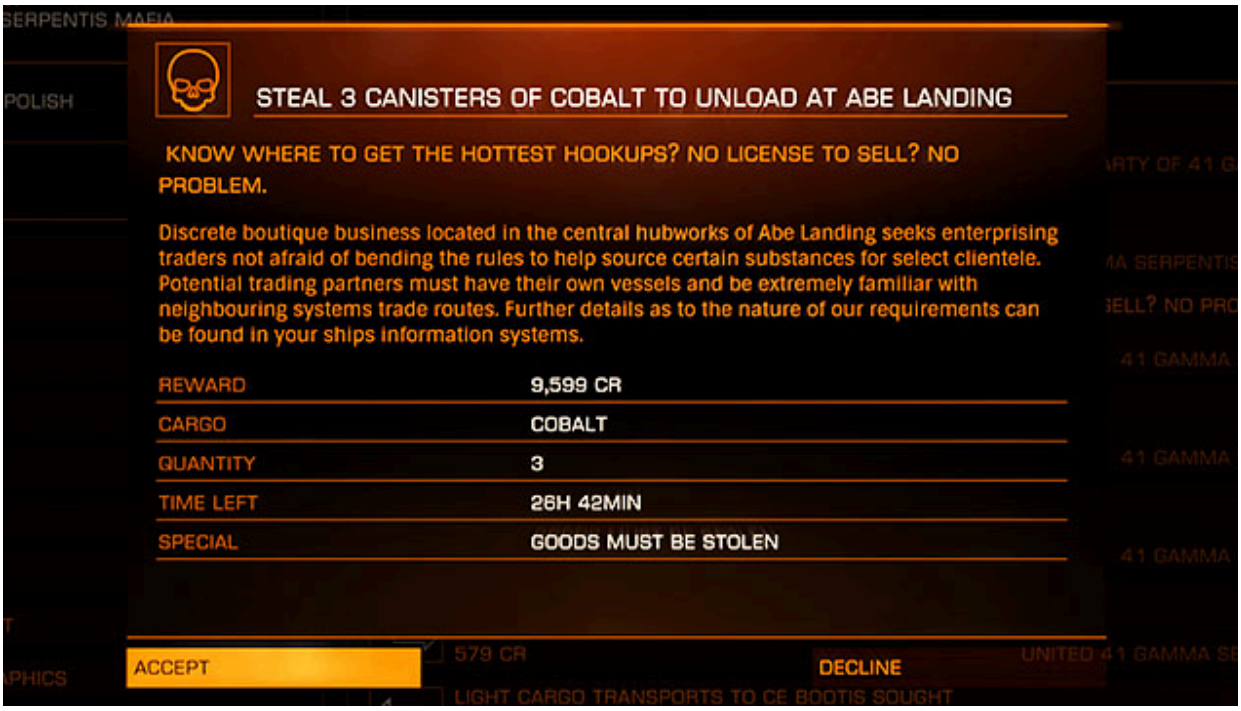


Inną, bardziej wyrafinowaną metodą dobierania się do cudzych ładowni jest użycie zdalnego drona-pijawki (hatch breaker limpet), który po wystrzeleniu sam włamuje się do ładowni, wyrzucając część jej zawartości w przestrzeń. Ilość pozyskanego w ten sposób ładunku zależy od jakości posiadanego drona. Najtańsze modele pozwalają na wyzwolenie najwyżej 20% ładunku.

Kiedy wszystko inne zawiedzie, desperacką metodą na zmuszenie ofiary do wyrzucenia ładunku jest uszkodzenie jego statku do skraju wytrzymałości (5-10% integralności kadłuba). Najczęściej ofiary zbierają się wtedy do ucieczki i pozbywają się najmniej wartościowych towarów z ładowni, aby kupić sobie trochę czasu. W ten sposób jednak nie zarobimy zbyt wiele, a zniszczenie statku nie wchodzi w rachubę, ponieważ zniszczeniu ulega wtedy cały ładunek.

Jeśli uda nam się w końcu zmusić ofiarę do porzucenia ładunku, pora na żniwa. Aby zebrać unoszący się w przestrzeni ładunek musimy użyć zbieraka. Kiedy wypuścimy zbierak ładunku (cargo scoop), panel informacji o celu (widoczny w lewej-dolnej części pulpitu) zmieni się w system naprowadzania przedstawiony jako prostokątny, animowany "tunel" z celownikiem na środku.

Teraz wystarczy zaznaczyć wybrany pojemnik, ustawić statek tak, aby celownik systemu naprowadzania zbieraka znalazł się nad pojemnikiem i powoli (max. 40m/s) zbliżyć się do celu. Kiedy nasz statek znajdzie się wystarczająco blisko, zbierak ładunku zgarnie pojemnik do naszej ładowni. Teraz pozostaje już tylko sprzedać nasz łup na czarnym rynku. Więcej na ten temat w kolejnym podrozdziale.


STEAL 3 CANISTERS OF COBALT TO UNLOAD AT ABE LANDING
KNOW WHERE TO GET THE HOTTEST HOOKUPS? NO LICENSE TO SELL? NO PROBLEM.
Discrete boutique business located in the central hubworks of Abe Landing seeks enterprising traders not afraid of bending the rules to help source certain substances for select clientele. Potential trading partners must have their own vessels and be extremely familiar with neighbouring systems trade routes. Further details as to the nature of our requirements can be found in your ships information systems.
REWARD 9,599 CR
CARGO COBALT
QUANTITY 3
TIME LEFT 26H 42MIN
SPECIAL GOODS MUST BE STOLEN
ACCEPT
DECLINE

Niektóre stacje o wątpliwej reputacji oferują pracę dla piratów wprost i bez ceregieli. Jest to kolejne potencjalne i całkiem niezłe źródło dochodu dla początkującego pirata. Wyżej wspomniane misje polegają na pozyskaniu pewnej ilości towaru i dostarczeniu do z powrotem na stację. Trudność polega na tym, że jest to zawsze towar ściśle określony i czasami szukanie ofiary, której można go pozbawić może być dość czasochłonne. W takim przypadku najlepiej rzucić okiem na trasy handlowe pokazane na mapie galaktyki i ruszyć na łowy tam, gdzie import/eksport danego towaru jest najaktywniejszy. Całe szczęście na wykonanie takich misji zazwyczaj jest sporo czasu (nawet do kilku dni czasu rzeczywistego).

Szmugler

Szmugler to dość wyjątkowa profesja. Czasami wynika z wyboru, czasami z konieczności, a jeszcze innym razem jest logiczną konsekwencją piractwa. Szmugler to po prostu kupiec handlujący nielegalnym towarem. Czasami towary legalne w jednej części galaktyki (np. narkotyki, tytoń, alkohol, a nawet cukier) mogą być nielegalne w innej. W takiej sytuacji, nawet praworządny kupiec może niechcący stać się szmuglerem - zwykle jest to jednak bardziej świadoma decyzja. Nielegalne dobra (pozyskane tanim kosztem na rynkach towarowych w innych systemach) są bardzo cenione na czarnym rynku i tylko dlatego taka zabawa jest warta ryzyka. Gracze podejmujący się takiego procederu są oczywiście szmuglerami z wyboru. Piraci z kolei zostają szmuglerami z konieczności - w końcu każdy towar który przewożą jest kradziony, a gdzieś go trzeba upłynnić. Inną odmianą są szmuglerzy z przypadku - każdemu może się przytrafić sytuacja, w której komuś upłynie czas misji dostawczej i nagle gracz zostaje z ładowną pełną towarów oznaczonych jako kradzione. Oczywiście można taki towar po prostu wyrzucić, ale jeśli komuś serce się kraje na samą myśl o wyrzuceniu pieniędzy w kosmos, zawsze można spróbować zaryzykować.

Aby sprawdzić, jakie towary są w danym układzie zakazane, wystarczy otworzyć jego mapę i zaznaczyć wybraną stację kosmiczną. Na samym dole tabeli z informacją o stacji znajdziemy listę towarów zakazanych (prohibited). Niestety, mapa układu nie powie nam czy na wybranej stacji funkcjonuje czarny rynek. To musimy już sprawdzić osobiście poprzez odwiedzenie tej stacji. Kolejnym krokiem będzie pozyskanie danego towaru - wystarczy odwiedzić rynek towarowy na stacji znajdującej się w układzie, w którym dane dobro jest w pełni legalne.

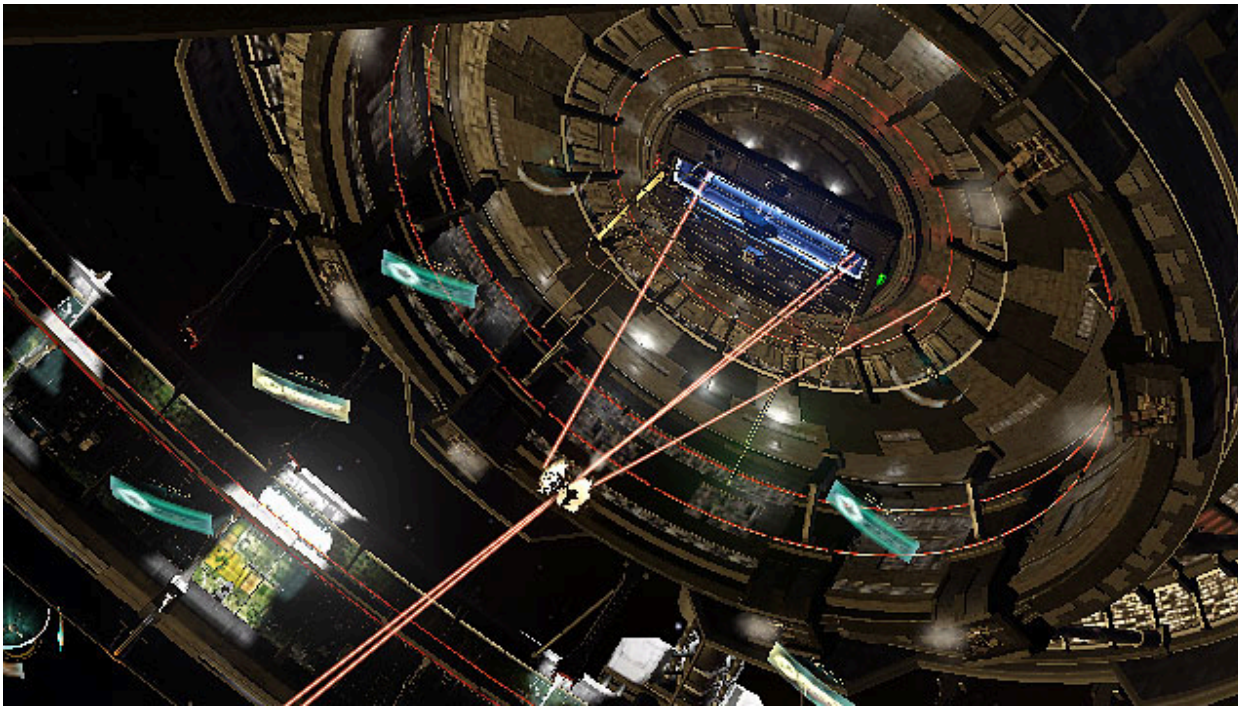
Prawdziwe trudności zaczynają się oczywiście podczas próby przetransportowania zakupionego towaru na stację, na której jest on nielegalny. Po pierwsze, nie można dać się przeskanować statkom lokalnych władz - to natychmiast zniweczyłoby nasze starania. Aby tego uniknąć trzeba po prostu trzymać się od nich jak najbardziej z dala po wyjściu z trybu Super Cruise.

Kolejnym krokiem powinno być ustawienie się na wprost wlotu na wybraną stację, zachowując przy tym odpowiednią odległość (ok. 10km) i zredukowanie sygnatury termicznej statku. Aby to zrobić, otwórz prawy panel i w zakładce "moduły" wyłącz wszystkie podzespoły poza silnikami, i zasilaniem, po czym rusz w stronę stacji i włącz tryb "cichy lot" (silent running). Jeśli możesz, wyłącz również wspomaganie lotu, co wyłączy główny silnik i pozwoli Ci na swobodny dryf w stronę stacji.

Podczas takiego lotu Twój statek będzie się ciągle nagrzewał, dlatego bardzo pomocne w tej sytuacji jest wystrzelenie radiatora, o ile masz zamontowaną wyrzutnię z wymiennymi radiatorami. Kiedy znajdziesz się w odległości ok 7,5km od wlotu na stację, poproś operatora o pozwolenie na lądowanie. Po otrzymaniu pozwolenia spokojnie "wślizgnij się" na stację, wyląduj na przydzielonym lądowisku i natychmiast zejdź do hangaru, po czym wyłącz cichy lot i uruchom powyłączane wcześniej podzespoły.

Po udanym "cichym lądowaniu" otwórz panel kontaktów, po czym z uśmiechem na twarzy sprzedaj swój lewy towar na czarnym rynku. Taki manewr wymaga trochę wprawy i za każdym razem jest pewne ryzyko, że coś pójdzie nie tak, dlatego przetrenuj go dobrze zanim zaczniesz w ten sposób zarabiać na chleb.

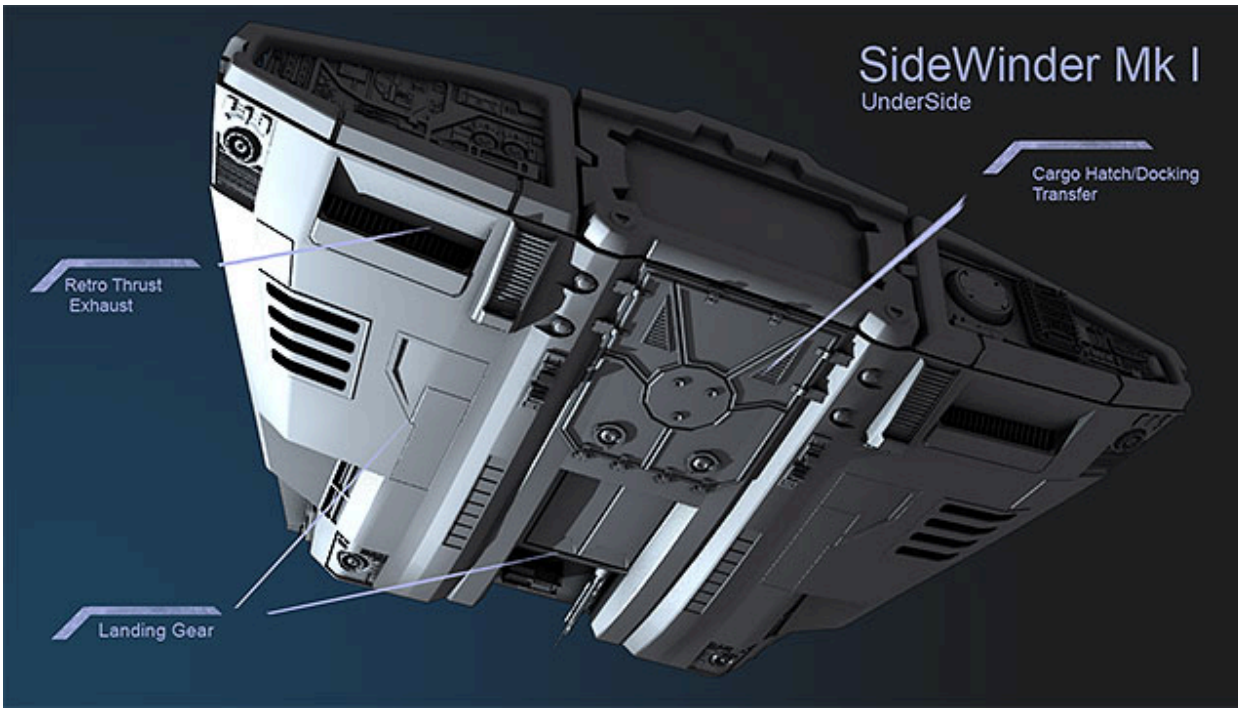
Zasadą numer jeden każdego szmuglera jest: im bardziej nielegalny towar, tym większy zysk. Dobry szmugler, tak samo jak dobry kupiec, musi dobrze rozeznać się w swojej dziedzinie i znaleźć odpowiednie trasy "handlowe".



Jeszcze raz uczulam każdego przyszłego szmuglera, aby przetrenował całą procedurę co najmniej kilka razy, zanim zabierze się za szmuglerkę na poważnie. Za pierwszym, drugim, a może nawet trzecim razem, podczas prób szmuglowania łatwo przeoczyć jakiś krok, a to może się okazać zdecydowanie śmiertelne w skutkach i dodatkowo bardzo kosztowne.

Dla graczy nielubiących zbyt dużego ryzyka istnieją również małe placówki (outpost), które nie posiadają ochrony ani nie latają wokół nich patrole. Niektóre z nich to stacje jawnie pirackie. Wiele z nich posiada czarny rynek, na którym możesz upłynnić swój nielegalny ładunek. Pirackie stacje to trochę inna para kaloszy - to powinno być docelowe miejsce zrzutu dla każdego pirata, któremu nie zależy na marży, bo w końcu wszystkie towary pozyskał za darmo i każdy zysk to czysty zysk.

Statki i podzespoły



W tym rozdziale znajdziesz specyfikacje techniczne poszczególnych statków w *Elite: Dangerous* oraz podstawowe informacje na temat klasyfikacji oraz doboru komponentów. Zanim jednak przejdziemy do konkretów, chciałbym zwrócić uwagę na jeden bardzo ważny aspekt kupowania/ulepszania naszych maszyn - **pamiętaj, aby przed zakupem nowego statku lub zainwestowaniem znacznej ilości pieniędzy w jego ulepszenie zawsze zgromadzić wystarczający zapas pieniędzy, aby w razie "wypadku" starczyło Ci pieniędzy na pokrycie ubezpieczenia**, które wynosi 5% wartości maszyny razem ze wszystkimi dokupionymi komponentami. W innym razie możesz znaleźć się w sytuacji, w której po zniszczeniu statku nie będzie Cię stać na jego wykup. Na początku taki problem rozwiązuje pożyczka, jakiej udzieli Ci bank Zaonce. Maksymalna wysokość takiej pożyczki to 200 000 kredytów. Pożyczka spłaca się automatycznie, pobierając cześć kredytów jakie zarabiasz po każdej misji lub większej transakcji. Kiedy jednak przekroczysz limit, najzwyczajniej w świecie pozostanie Ci tylko powrót do statku startowego, a wtedy już lepszym rozwiązaniem jest wyczyszczenie swojego zapisu gry i rozpoczęcie przygody od początku.

Nikomu nie życzę takie obrotu wydarzeń i dlatego uczulam, aby kupować z rozwagą. Nowy, lśniący statek lub potężny napęd FSD może być bardzo kuszący, nawet gdy fundusze starczyłyby jedynie na ulepszenie, ale groźba bankructwa z powodu chwilowej nieuwagi nie jest niczym przyjemnym.

Podzespoły

Podzespołów w Elite jest cała masa, a każdy z nich ma mnóstwo statystyk, które dla początkującego mogą być czasem niezrozumiałe. Sami twórcy gry nie postarali się za bardzo, aby statystyki podzespołów zostały dostatecznie wyjaśnione, ale spokojnie, najważniejsze informacje na ten temat znajdziesz w tekście poniżej.

Zacznijmy od samego interfejsu zakupów (outfitting). Po lewej stronie ekranu znajdziesz trzy zakładki służące do robienia zakupów:

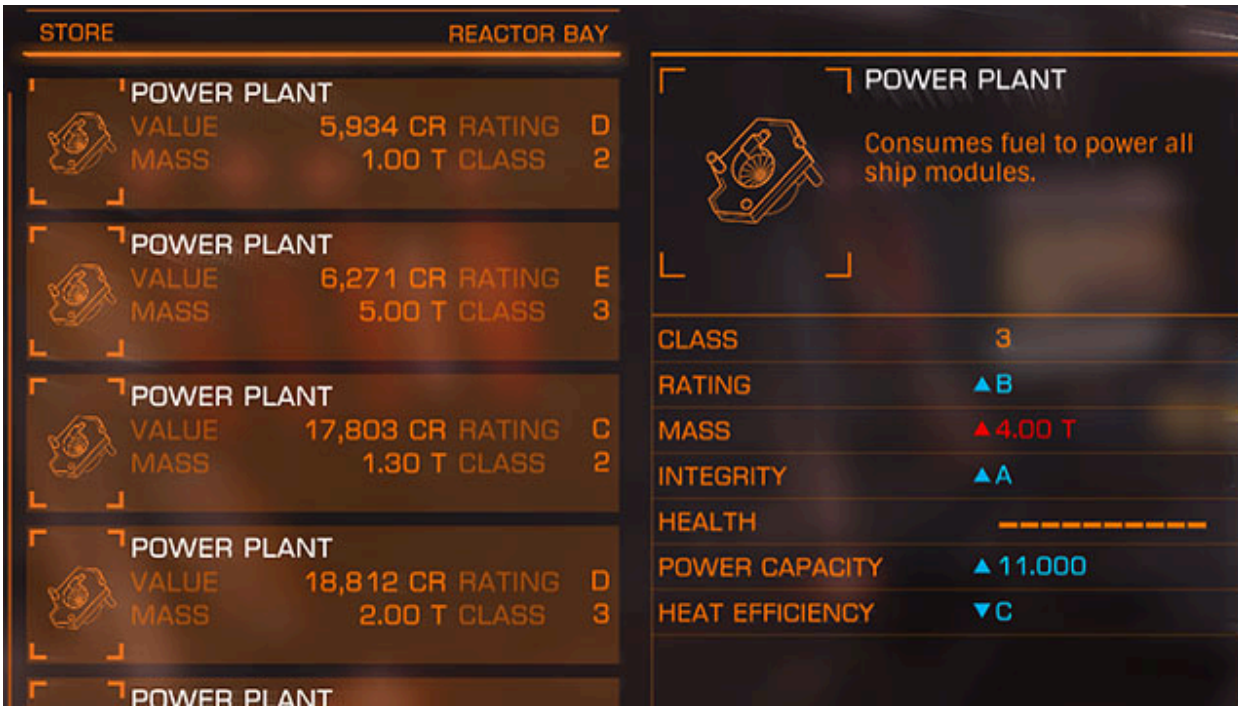
Węzły (hardpoint): są to sloty, w których można montować broń oraz narzędzia.

Wewnętrzne (internal): są to przegrody, w których montowane są wszelkie integralne części statku, od silników po pancerz.

Ozdoby (livery): w tej zakładce można zmieniać barwy kadłuba oraz dokładać różnego rodzaju "naklejki".

Jak odczytywać dane wyświetlone na każdym slocie? Najważniejszą informacją jest rodzaj węzła/przegrody oraz jego klasa (pomarańczowa czcionka). Mówi nam ona co można zamontować w danym slocie oraz jaką maksymalną wielkość komponentu taki slot obsługuje. Tekst napisany białą czcionką pokazuje nam jaki komponent jest w danym slocie zamontowany. Niebieski plus w prawym-górnym rogu każdego slotu oznacza po prostu, że na tej stacji dostępne są podzespoły, które można w tym slocie zamontować. Dostępność poszczególnych komponentów zależy w dużej mierze od gospodarki danej stacji. Do ulepszania statków zdecydowanie najlepsze są stacje "high tech" oraz industrialne, ponieważ zazwyczaj oferują one najbogatszą gamę ulepszeń.

Omówienie specyficznego sposobu oznaczenia poszczególnych statystyk podzespołów przeprowadzimy na przykładzie generatora zasilania statku, niemniej jednak te same zasady obowiązują w przypadku wszystkich podzespołów. Oczywiście w przypadku innych podzespołów czy broni pojawią się również dodatkowe statystyki, ale te są (na całe szczęście) znacznie bardziej oczywiste. Poniżej znajduje się opis najmniej zrozumiałych statystyk.



Klasa (class): jest to po prostu rozmiar komponentu. Slot do którego możemy zamontować dany komponent jest zawsze kompatybilny z jego klasą lub mniejszą. Dlatego też w oknie zakupów nigdy nie zobaczymy komponentów o rozmiarach większych niż obsługuje dany slot. Mniejsze rozmiary można montować w większych slotach, ale nie jest to dobra praktyka. To trochę jakby zamontować silnik motorynki do ścigacza. Jeżeli to tylko możliwe, zawsze staraj się montować komponenty tej samej klasy co wybrany slot. W *Elite: Dangerous* mamy do czynienia z rozmiarami/klasami od 1 do 8 (gdzie 8 to rozmiar największy, dający największe możliwości ulepszania).

Wskaźnik (rating): jest to charakterystyka odzwierciedlająca "jakość" danego podzespołu.

Integralność (integrity): jest to charakterystyka opisująca wytrzymałość danego podzespołu na obrażenia. Wiele innych statystyk jest również opisywana literami (od A do I), które oznaczają po prostu jakość komponentu.

Jak odczytywać oznaczenia literowe:

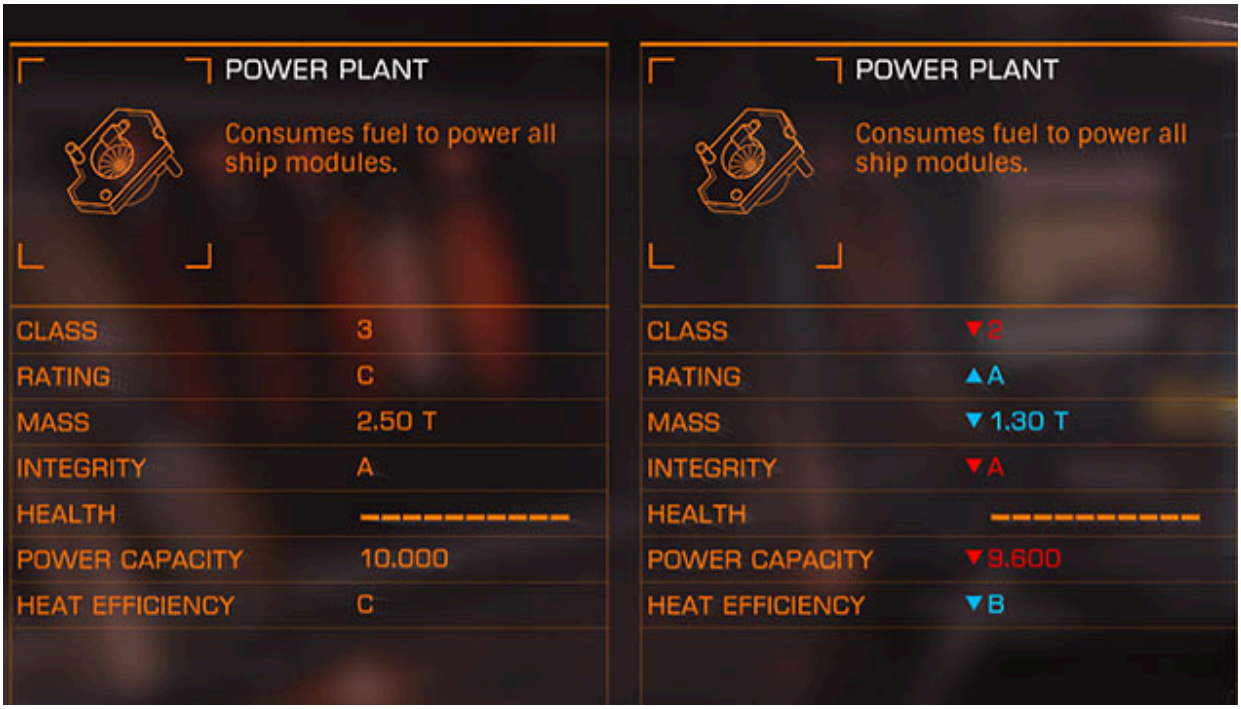
I, H, G, F, E - bardzo niska jakość. Zrobi swoje i kosztuje niewiele, ale nie można po takim podzespole zbyt wiele oczekiwać (jakość "bazarowa"). Sprzęt tani, kruchy (łatwo ulega zniszczeniu), o bardzo niskiej wydajności. Często jest to sprzęt dodawany przy zakupie statku.

D - nieco lepszy sprzęt, zazwyczaj lżejszy i bardziej energooszczędny, ale wciąż dość kruchy/kiepski wydajnościowo.

C - klasa do której powinieneś dążyć podczas pierwszych ulepszeń. Nieco cięższy, ale wydajny sprzęt za dobrą cenę. Podzespoły, które można określić mianem "firmowych".

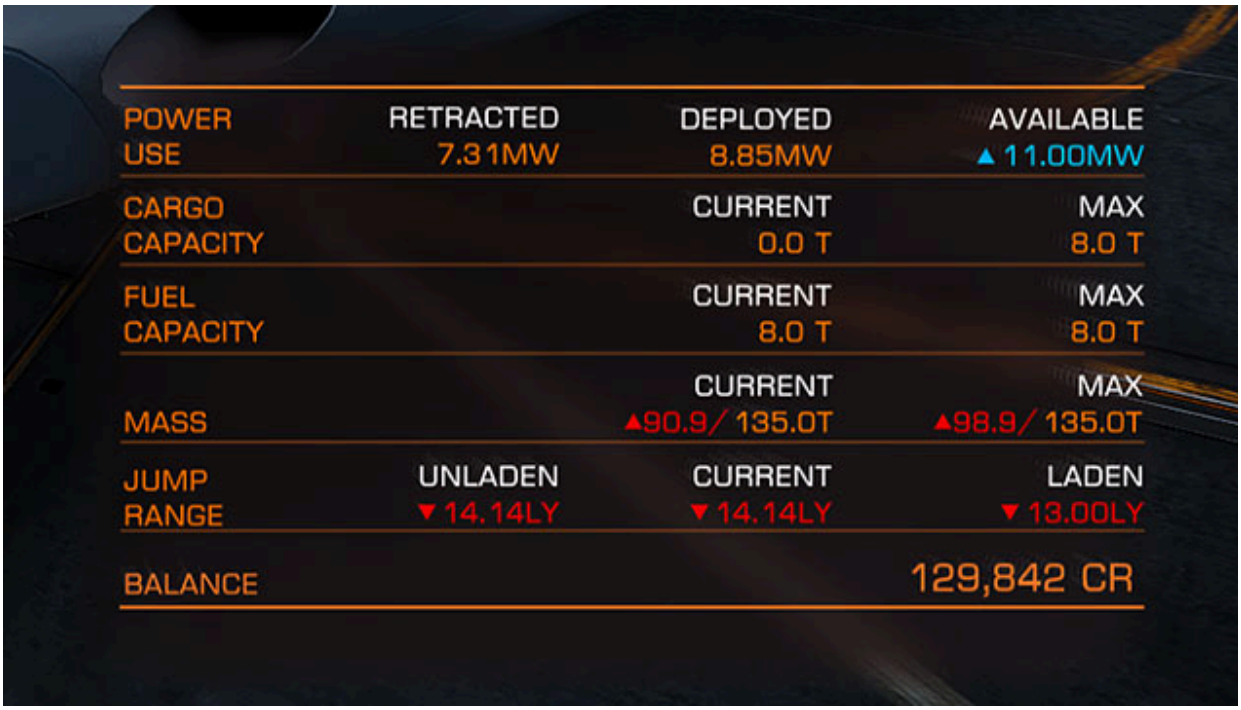
B - komponent cięższy od C, ale solidniejszy i bardzo wydajny. Niestety również wyraźnie droższy od poprzednich. W większości wypadków klasę B można pominąć i zainwestować od razu w A.

A - najlepsza jakość za najwyższą cenę. Sprzęt docelowy dla każdego, kto chce wycisnąć ze swojego statku maksimum wydajności. Ceny komponentów o takim wskaźniku jakości sięgają już milionów.



Przed zakupem danego podzespołu można go w prosty sposób porównać ze sprzętem już zainstalowanym. Już na pierwszy rzut oka

widać niektóre statystyki podświetlone na czerwono lub niebiesko. Odczyt takiego porównania jest bardzo prosty - czerwony oznacza gorszą a niebieski lepszą charakterystykę wybranego podzespołu. Aby porównać zamontowany i kupowany sprzęt nieco dokładniej, po kliknięciu nowego komponentu należy wybrać opcję "compare". Czasami możesz zauważyć tendencję spadkową lub wzrostową, mimo że oznaczenie literowe pozostaje takie samo - dzieje się tak kiedy różnice są bardzo niewielkie i wciąż mieszczą się w tej samej klasyfikacji. W większości przypadków nie ma to wielkiego znaczenia.



To, jak montaż danego podzespołu wpłynąłby całościowo na nasz statek dobrze widać w prawym-dolnym rogu ekranu zakupów. Podobnie jak przy porównywaniu komponentów, tak i tutaj spadek i wzrost wydajności oznaczone są kolorami czerwonym i niebieskim. Zamontowanie lepszego komponentu zawsze wiąże się ze zwiększonym poborem mocy oraz wzrostem masy. Aby nie dopuścić do przeciążenia generatora mocy albo zbyt dużej utraty zwrotności statku (lub maksymalnej długości skoku) najlepiej zacząć ulepszanie statku od generatora, silników strumieniowych oraz napędu FSD.

Pamiętaj również, że kupując podzespoły/statki możesz otrzymać zwrot pieniędzy za stary sprzęt, co znacznie obniży cenę nowego.

Statki

Nazwa	**Sidewinder**
Producent	Faulcon deLacy
Cena	32.000 CR
Prędkość maksymalna	220m/s
Prędkość dopalacza	320m/s
Zwrotność	8/10
Osłony	40
Pancerz	60
Masa kadłuba	25T
Węzły uzbrojenia	2x utility mount 2x small hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 2 internal compartment 2x size 2 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 2) Cargo rack (capacity: 4)

Nazwa	**Viper**
Producent	Faulcon deLacy
Cena	142.931 CR
Prędkość maksymalna	320m/s
Prędkość dopalacza	400m/s
Zwrotność	6/10
Osłony	105
Pancerz	70
Masa kadłuba	60T
Węzły uzbrojenia	2x utility mount 2x small hardpoint 2x medium hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 1 internal compartment 1x size 2 internal compartment 3x size 3 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 4)

Nazwa	**Cobra Mk III**
Producent	Faulcon deLacy
Cena	379.718 CR
Prędkość maksymalna	280m/s
Prędkość dopalacza	400m/s
Zwrotność	6/10
Osłony	80
Pancerz	120
Masa kadłuba	180T
Węzły uzbrojenia	2x utility mount 2x small hardpoint 2x medium hardpoint
Przegrody wewnętrzne	3x size 2 internal compartment 3x size 4 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 2) Cargo rack (capacity: 2) Frame Shift Wake Scanner Intermediate Discovery Scanner

Nazwa	**Python**
Producent	Faulcon deLacy
Cena	56.978.179 CR
Prędkość maksymalna	250m/s
Prędkość dopalacza	2800m/s
Zwrotność	6/10
Osłony	390
Pancerz	260
Masa kadłuba	350T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 2x medium hardpoint 3x large hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment 1x size 4 internal compartments 2x size 5 internal compartment 3x size 6 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Anaconda**
Producent	Faulcon deLacy
Cena	146.696.451 CR
Prędkość maksymalna	180m/s
Prędkość dopalacza	240m/s
Zwrotność	2/10
Osłony	350
Pancerz	525
Masa kadłuba	400T
Węzły uzbrojenia	8x utility mount 2x small hardpoint 2x medium hardpoint 3x large hardpoint 1x huge hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 2 internal compartment 3x size 4 internal compartment 3x size 5 internal compartment 3x size 6 internal compartment 1x size 7 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 64) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Eagle**
Producent	Core Dynamics
Cena	44.800 CR
Prędkość maksymalna	240m/s
Prędkość dopalacza	350m/s
Zwrotność	10/10
Osłony	60
Pancerz	40
Masa kadłuba	50T
Węzły uzbrojenia	1x utility mount 3x small hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 1 internal compartment 1x size 2 internal compartment 1x size 3 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Federal Dropship**
Producent	Core Dynamics
Cena	37.814 205 CR
Prędkość maksymalna	180m/s
Prędkość dopalacza	300m/s
Zwrotność	0/10
Osłony	200
Pancerz	300
Masa kadłuba	580T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 4x medium hardpoint 1x large hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment 1x size 4 internal compartment 2x size 5 internal compartment 1x size 6 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8)

Nazwa	**Adder**
Producent	Zorgon Peterson
Cena	87.808 CR
Prędkość maksymalna	220m/s
Prędkość dopalacza	320m/s
Zwrotność	8/10
Osłony	60
Pancerz	90
Masa kadłuba	35T
Węzły uzbrojenia	2x utility mount 2x small hardpoint 1x medium hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 1 internal compartment 2x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Hauler**
Producent	Zorgon Peterson
Cena	52.720 CR
Prędkość maksymalna	200m/s
Prędkość dopalacza	300m/s
Zwrotność	6/10
Osłony	50
Pancerz	50
Masa kadłuba	15T
Węzły uzbrojenia	2x utility mount 1x small hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 1 internal compartment 1x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 4)

Nazwa	**Type 6**
Producent	Lakon Spaceways
Cena	1.045.945 CR
Prędkość maksymalna	220m/s
Prędkość dopalacza	350m/s
Zwrotność	3/10
Osłony	90
Pancerz	90
Masa kadłuba	155T
Węzły uzbrojenia	3x utility mount 2x small hardpoint
Przegrody wewnętrzne	2x size 2 internal compartment 1x size 3 internal compartment 2x size 4 internal compartment 2x size 5 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Asp Explorer**
Producent	Lakon Spaceways
Cena	6.661.153 CR
Prędkość maksymalna	250m/s
Prędkość dopalacza	340m/s
Zwrotność	6/10
Osłony	140
Pancerz	210
Masa kadłuba	280T
Węzły uzbrojenia	5x utility mount 4x small hardpoint 2x medium hardpoint
Przegrody wewnętrzne	2x size 2 internal compartment 3x size 3 internal compartment 1x size 5 internal compartment 1x size 6 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 4) Cargo rack (capacity: 2)

Nazwa	**Type 7**
Producent	Lakon Spaceways
Cena	17.472.252 CR
Prędkość maksymalna	180m/s
Prędkość dopalacza	300m/s
Zwrotność	2/10
Osłony	120
Pancerz	120
Masa kadłuba	420T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 4x small hardpoint
Przegrody wewnętrzne	2x size 2 internal compartment 2x size 4 internal compartment 2x size 5 internal compartment 2x size 6 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8)

Nazwa	**Type 9 Heavy**
Producent	Lakon Spaceways
Cena	76.555.842 CR
Prędkość maksymalna	130m/s
Prędkość dopalacza	200m/s
Zwrotność	0/10
Osłony	240
Pancerz	240
Masa kadłuba	1.000T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 2x small hardpoint 3x medium hardpoint
Przegrody wewnętrzne	1x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment 2x size 4 internal compartment 1x size 5 internal compartment 1x size 6 internal compartment 1x size 7 internal compartment 1x size 8 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 64) Cargo rack (capacity: 128) Cargo rack (capacity: 64) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 4)

Nazwa	**Orca**
Producent	Saud Kruger
Cena	48.539.887 CR
Prędkość maksymalna	300m/s
Prędkość dopalacza	380m/s
Zwrotność	2/10
Osłony	220
Pancerz	220
Masa kadłuba	580T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 2x medium hardpoint 1x large hardpoint
Przegrody wewnętrzne	2x size 2 internal compartment 1x size 3 internal compartment 1x size 4 internal compartment 2x size 5 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 32) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 8)

Nazwa	**Imperial Clipper**
Producent	Gutamaya
Cena	22.295.860 CR
Prędkość maksymalna	300m/s
Prędkość dopalacza	380m/s
Zwrotność	2/10
Osłony	180
Pancerz	270
Masa kadłuba	400T
Węzły uzbrojenia	4x utility mount 2x medium hardpoint 2x large hardpoint
Przegrody wewnętrzne	2x size 2 internal compartment 2x size 3 internal compartment 2x size 4 internal compartments 1x size 6 internal compartment 1x size 7 internal compartment
Charakterystyczne moduły	Fuel tank (capacity: 16) Cargo rack (capacity: 64) Cargo rack (capacity: 8) Cargo rack (capacity: 2)

Elite - Dangerous - wymagania sprzętowe

Elite: Dangerous mimo iż wciąż jest w wersji testowej jest już grą naprawdę solidnie zoptymalizowaną. Nawet jej wymagania w stosunku do tego co oferuje rozgrywka są dość skromne. O grę w *Elite* mogliby się pokusić nawet właściciele dobrej klasy laptopów z mocnymi procesorami i układami graficznymi. W przyszłości wydana zostanie również wersja na komputery MAC.

Tryby gry

Singleplayer: Tak

Kooperacja offline (split screen/hot seat): Nie

Kooperacja przez Internet: Tak

Multiplayer: Tak, liczba graczy nieograniczona.

Nasz sprzęt

Poradnik został stworzony na wersji PC, o poniższej konfiguracji:

- System operacyjny: Windows 7 SP1
- Procesor: Intel® Ivy Bridge Core™ i7-3770K
- Pamięć RAM: Kingston HyperX 16GB RAM (1866MHz)
- Karta graficzna: Gigabyte AMD Radeon HD 7870
- Pamięć karty graficznej: 2 GB
- Łącze 20Mbit

Na powyższej konfiguracji gra śmigała bez zarzutu na maksymalnych ustawieniach graficznych w rozdzielczości 1920x1080 i tylko sporadycznie ilość klatek na sekundę spadała o kilka oczek poniżej 60FPS. Aby ułatwić sobie odpowiednie dostosowanie ustawień graficznych do mocy komputera, podczas gry wciśnij kombinację klawiszy **Ctrl+F**, aby wyświetlić licznik klatek na sekundę, który pojawi się w lewym-dolnym rogu ekranu. Aby sprawdzić

wykorzystanie łącza w celu diagnozy połączenia, w trakcie gry naciśnij **Ctrl+B**.

PC - informacje ogólne

- Systemy operacyjne: **Windows 7, Windows 8**, wersje 32-bit i 64-bit.
- Windows XP, Vista: Nie, gra nie działa na Windows Vista i wcześniejszych.
- W przyszłości wydana zostanie wersja na MAC.
- DirectX: wersja 11.X
- Połączenie internetowe w trakcie gry: Wymagane.
- Konieczność aktywacji przez Internet: Tak, http://www.elitedangerous.com/
- Kontrolery: Klawiatura i mysz, opcjonalny joystick lub gamepad z dwiema gałkami analogowymi (gra obsługuje wiele kontrolerów na raz, np. joystick, przepustnica, pedały, TrackIR w tym samym czasie).
- Achievementy: Nie.

Wymagania sprzętowe PC

Minimalne wymagania sprzętowe Elite: Dangerous na PC

- System operacyjny: Windows 7 SP1 32-bit
- Procesor: Czterordzeniowy (4x2 GHz podane jako rozsądne minimum)
- Pamięć RAM: 2 GB lub więcej
- Karta graficzna: AMD Radeon 4870 / Nvidia GTX 260 (DirectX 10)
- Wymagane miejsce na dysku HDD: 2,8 GB
- Pamięć karty graficznej: 1 GB

Zalecane wymagania sprzętowe Elite: Dangerous na PC

- System operacyjny: Windows 7 64-bit

- Procesor: Sześciordzeniowy procesor AMD / Czterordzeniowy procesor Intel
- Pamięć RAM: 8 GB
- Karta graficzna: AMD Radeon 7870 / Nvidia GeForce GT 660
- Wymagane miejsce na dysku HDD: 3+ GB
- Pamięć karty graficznej: 2 GB

Podane wymagania dotyczą wersji Beta i mogą się zmniejszyć wraz z zastosowanymi optymalizacjami silnika.

Poradniki do gier dla ciebie.

Najnowsze poradniki i solucje do gier komputerowych i konsolowych
możesz pobrać na naszej stronie internetowej
http://www.gry-online.pl/poradniki-do-gier.asp

Serwisy GRYOnline.pl to gry dla każdego i wszystko o grach.

Encyklopedia Gier - Wszystkie gry w jednym miejscu, obszerne opisy, video, wymagania sprzętowe, daty premier.
http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp

TVgry.pl - Internetowa telewizja dla graczy, własne produkcje, oficjalne materiały filmowe o grach.
http://tvgry.pl/

Czytaj o grach - Recenzje, beta testy i zapowiedzi gier.
http://www.gry-online.pl/czytaj-o-grach.asp

Forum Dyskusyjne dla graczy, największe w Polsce internetowe forum tematyczne dla miłośników internetowej rozrywki.
http://www.gry-online.pl/S008.asp

Gameplay.pl - Serwis blogowy, gry, filmy, komputery, konsole, książki, muzyka... serwisy na fajne tematy
http://gameplay.pl/

www.gry-online.pl